3 PEŁNE WERSJE

■ PIRACI NOWEGO ŚWIATA ■ TOMB RAIDER II ■ ZEMSTA KUJONA

CLICK!

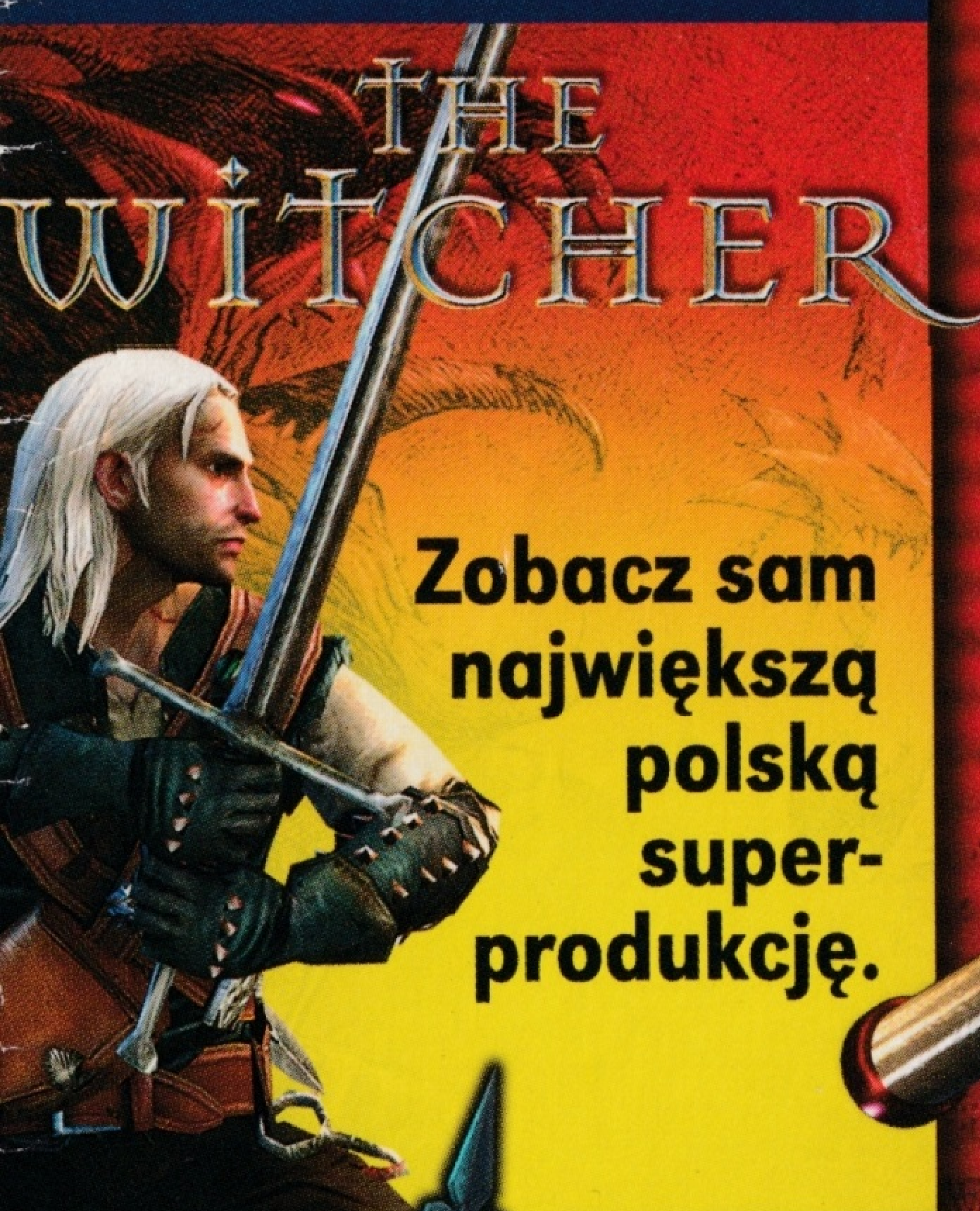
Numer 6/2005

TERAZ TYLKO 6,50 zł (w tym 7% VAT)

INDEX:351555



To będzie najlepszy sieciowy FPS roku. My w niego graliśmy!



Zobacz sam największą polską superprodukcję.

HEROES V OF MIGHT AND MAGIC



Poczuj moc i magię – widzieliśmy grywalną wersję nowych hirołsów!

odkrywamy **NAJWIĘKSZE SEKRETY**

Blood Rayne 2!

pierwsza recenzja w Polsce

Testujemy najstraszniejsze gry wiosny!

COLD FEAR

ObsCure

INDEX: 351555
ISSN: 1509-0558



CENA: 6,50 zł

w numerze 06/2005


ZAPOWIEDZI
Battlefield 2 s. 22


TEMAT NUMERU
Blood Rayne 2 s. 28


RECENZJE
Cold Fear s. 38


PORADNIK
Playboy: The Mansion s. 54

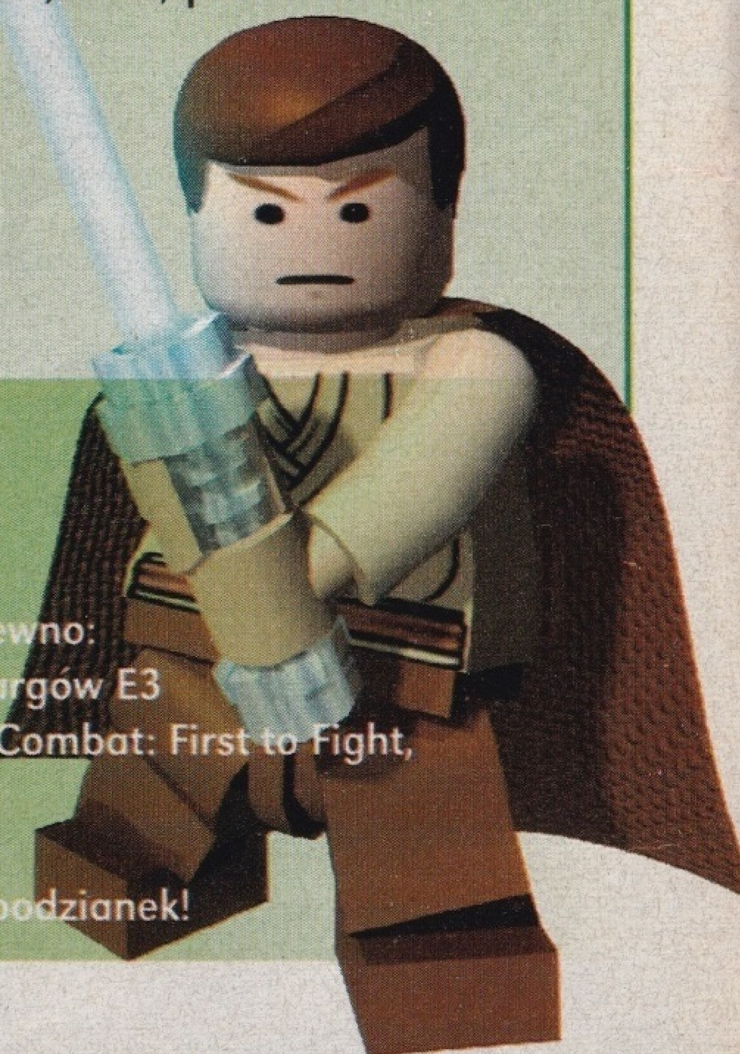
Cena nam spadła!

Wraz z wiosną (zawsze warto zacząć od wiosny, bo wiosnę wszyscy lubią) w magazynie Click! nastąpiły zmiany. W sumie niewielkie, ale chyba całkiem wartościowe – płacąc w kiosku za ten numer pisma, na pewno zwróciliście uwagę, że teraz kosztujemy tylko 6,50 zł. Nie znaczy to wcale, że „wytaniamy" – wciąż mamy (i będziemy mieć) co najmniej 68 stron, wciąż będziemy dawać dwie płyty z pełnymi wersjami gier i tyloma dodatkami, ile uda nam się na nich zmieścić, wciąż będziemy dostarczać jak najwięcej rzetelnych, aktualnych, jeszcze gorących informacji o grach.

Tak jak i w tym numerze. Udało nam się zdobyć – szybciej niż pozostałym redakcjom – recenzowalną wersję gry akcji Blood Rayne 2, jako pierwsi graliśmy w Battlefielda 2, najszybciej recenzujemy też Championship Managera 5 i LEGO Star Wars. Odwiedziliśmy także studio CD Projekt Red, gdzie na własne oczy mogliśmy przekonać się, że polska growa superprodukcja Wiedźmin jest rzeczywiście super!

Poza tym mamy również poradnik do Settlersów V, solucję do Playboy: The Mansion, mnóstwo zapowiedzi i newsów, trzy pełne wersje gier oraz kilka atrakcyjnych konkursów. To chyba całkiem niezła propozycja za 6,50 zł, prawda?

Redakcja



Następny Click w sprzedaży już 14 czerwca!

A w nim (niemal) na pewno:
- obszerna relacja z targów E3
- recenzje gier: Close Combat: First to Fight, Stolen i Twierdza 2
- solucja do Cold Fear

oraz wiele innych niespodzianek!

www.PLAY.pl



www.PLAY.pl



www.PLAY.pl







Maluch Racer - kosztował nas 9 000 zł
Maluch Racer 2 - kosztował nas 285 000zł
wnioski wyciągnij sam!



WYTNIJ!











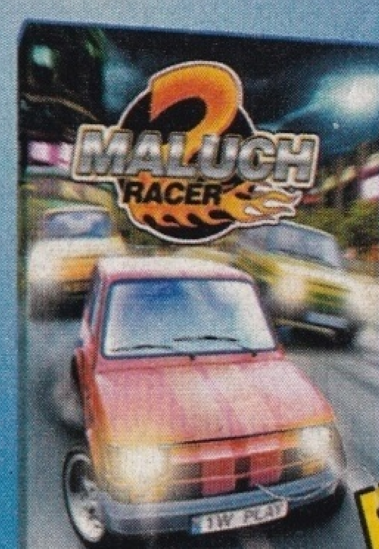




POLECA telewizja itv

POLECA INTERIA.PL www.interia.pl

PLAY

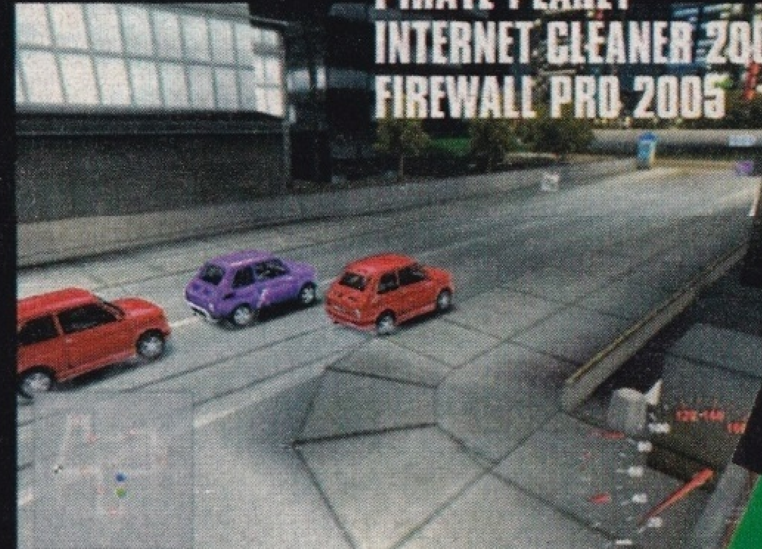


19,90 zł

Na płycie dodatkowo:
FIRE FIGHTER
PIRATE PLANET
INTERNET CLEANER 2005
FIREWALL PRO 2005







28 torów + 10 Malców = Orgazm

DEMO w miesięczniku
GAMER 2-3/05
4,90zł w kiosku!

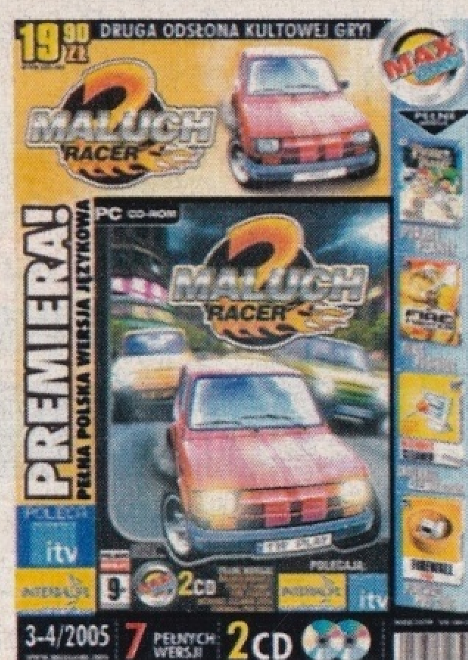
Oraz na:

GAMERANKING.PL

Od 25 kwietnia
w sklepach
i kioskach.







19,90 zł

GRY TAŃSZE NIŻ
Kradzione ▸ PLAY.PL

SZUKAJ JUŻ
W KIOSKU!



5 pełnych wersji!



1CD

Pełne wersje:
WANTED GUNS PL
(Strzelanka kowbojska
2004 roku)
PACIFIC WARRIORS 1
3D American Pool
Piłka nożna PL
Mahjongg Turbo PL

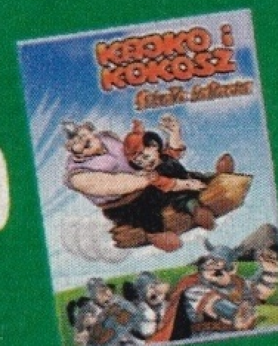
4,90 zł

GAMER 4-5/2005

GRA NA PODSTAWIE KULTOWEGO POLSKIEGO KOMIKSU!
KAJKO I KOKOSZ
POLSKA PREMIERA

Dodatkowo 2 pełne wersje:
SPIDI LICZY oraz Internet Niania

2CD



KAJKO I KOKOSZ
Szkoła Latania
Pełna wersja
gry oparta
na komiksie

19,90 zł

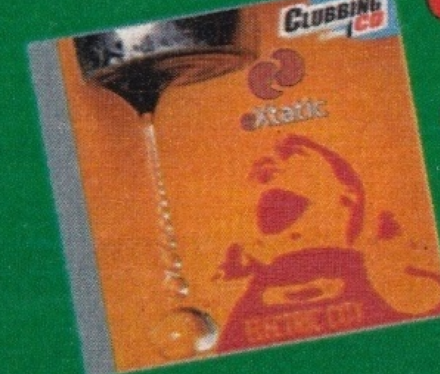
MAXGAME
EXTRA 2/2005

SZUKAJ JUŻ
W KIOSKU!

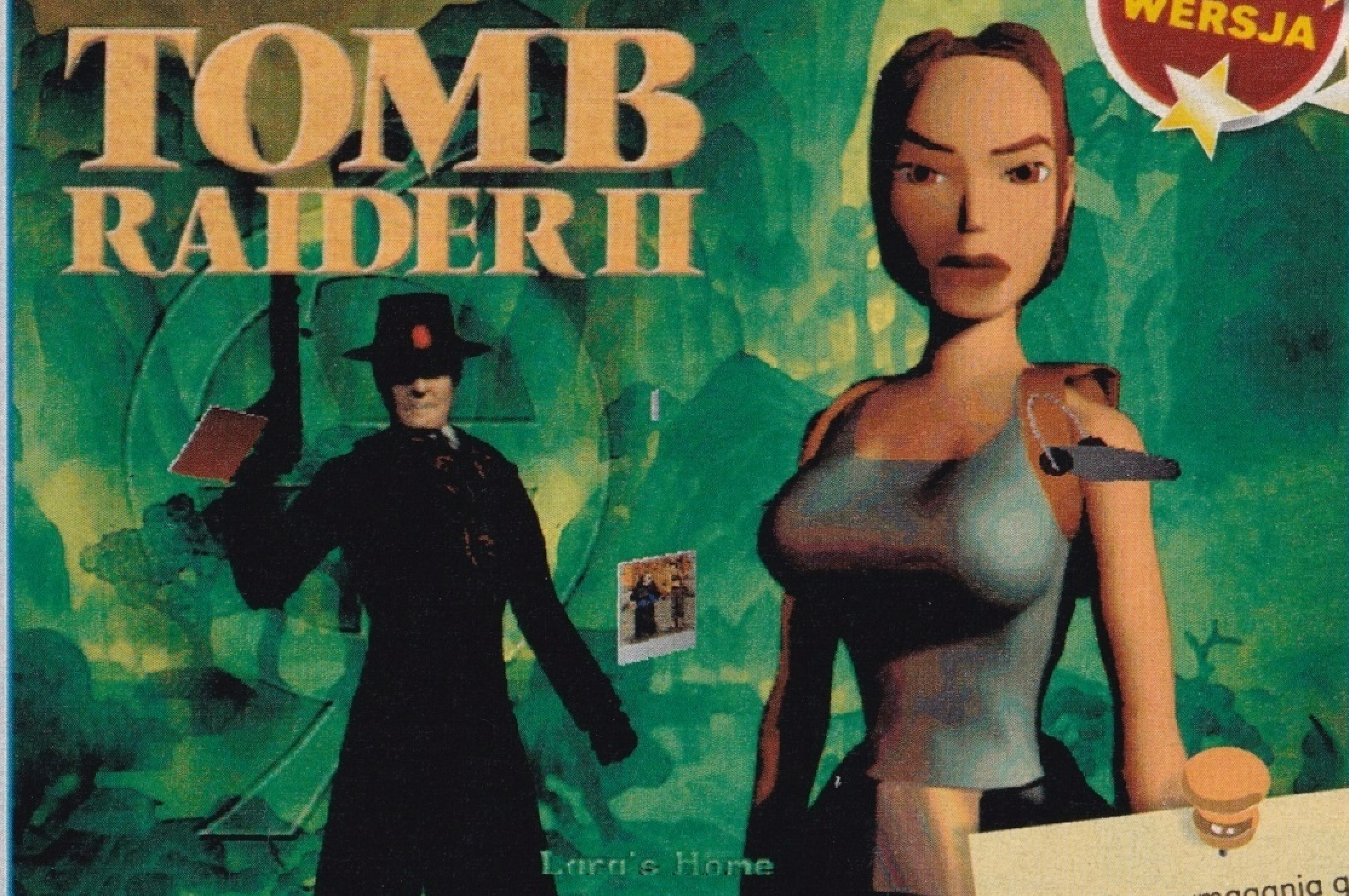


5,00 zł

Płyta AUDIO - 21 kawałków!
eXTATIC - Electric City



Ponad 70 minut TECHNO-TRANCE-ELECTRO.
Zawiera "WALK ALONE"
Szukaj w swoim kiosku:
Clubbing CD 2 2005

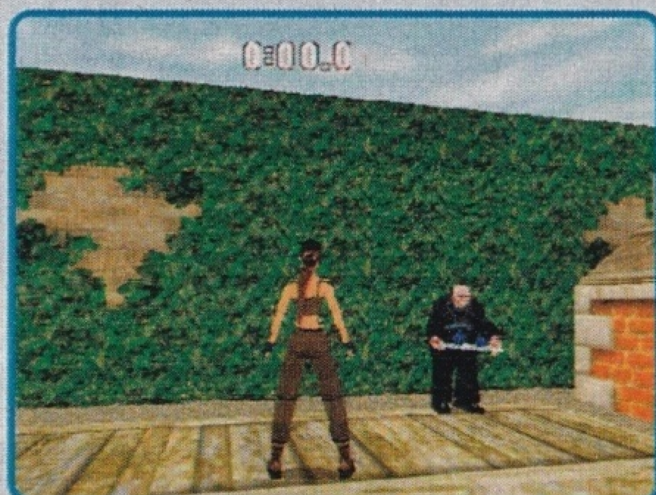


Minimalne wymagania gry **Tomb Raider II**: procesor 90 MHz, 16 MB pamięci RAM, karta graficzna z minimum 2 MB pamięci, system operacyjny WIN 9x/2000/XP.

Ach, Lara Croft!!! Ta dziewczyna dała nam nieźle w kość. Wpierw, kiedy wszyscy kochaliśmy się w jej krągłych kształtach i kociej zręczności, niejeden z nas musiał tłumaczyć swoim matkom, żonom i kochankom, że nie muszą czuć się zagrożone, a te godziny spędzone w nocy przed ekranem monitora to „naprawdę nic takiego". Potem, kiedy atrybuty Lary zaczęły nabierać niepokojących rozmiarów, zaczęliśmy obawiać się o zdrowie (kręgosłup!!!) pani archeolog, coraz mniejszą uwagę zwracając na gry z cyklu Tomb Raider. Wreszcie, **niejedno męskie serce pękło, gdy Lara objawiła się nam jako Anioł Ciemności.**



My przypominamy wam jednak grę, która uważana jest za najlepszą z dotychczasowych części serii. Upływ czasu zrobił swoje – Tomb Raider II wygląda gorzej niż produkcje wydawane obecnie, ale grywalności na pewno mu nie brakuje. **Wejdź w obcisłe szorty uroczej Lary i odnajdź zaginiony sztylet Xian!** Przekonasz się sam, że panna Croft starzeje się nie jak kobiety, a jak wino – im starsza, tym lepsza!



Zemsta Kujona

PEŁNA WERSJA



Matury i egzaminy za nami, nerwy i emocje – także te negatywne – niekoniecznie. Jeśli nauka nie szła ci ostatnio, jak powinna, a oceny zbierałeś takie jak Driv3r, odpal Zemstę Kujona. Szkoła przestanie ci się źle kojarzyć, kiedy na jej korytarzach zapanuje chaos wywołany twoją ręką – załóż więc obuwie na zmianę i zacznij demolować przyrządy, ciągać dziewczyny za warkocze i podkładać pinezki nauczycielom. **Po co zdawać do następnej klasy, kiedy można po prostu puścić ją z dymem?**

Piraci Nowego Świata

PEŁNA WERSJA



Minimalne wymagania gry **Piraci Nowego Świata**: procesor 450 MHz, 64 MB pamięci RAM, karta graficzna z minimum 16 MB pamięci, system operacyjny WIN 9x/2000/XP.

Ahoj, wesoła przygodo! Egzotyczne miejsca, fascynujące przygody, morskie potyczki i mistrzostwo we władaniu szpadą to rzeczy, którymi pasjonuje się większość dorastających chłopaków, z wypiekami na twarzy czytających podróżnicze książki Rafaela Sabatini czy Roberta Louisa Stevensona. Kiedy ci sami chłopcy stają się „dorosłymi" użytkownikami komputerów, realizują swoje fantazje w wirtualnym świecie (*mam nadzieję, że nie chodzi tu o strony XXX – Rednacz*).





Piraci Nowego Świata – gra znana również pod tytułem Tortuga – to produkcja, która pozwala wziąć udział w przygodach podłych, choć dzielnych korsarzy. **Stajesz w niej na czele bandy rzezimieszków, która na wodach otaczających karaibskie wysepki łupi bogatych hiszpańskich – i nie tylko – handlarzy.** Będzie rum, drewniane nogi i gadające papugi, a do tego dziesiątki morskich bitew. Emocji więc na pewno nie zabraknie!!!



Zawartość płyt CLICK! 06/2005

CD1

- **PEŁNE WERSJE:**
  Piraci Nowego Świata
  Tomb Raider II
  Zemsta Kujona
- **FILMY:**
  Stubbs the Zombie
- **TAPETY:**
  Act of War
  Blood Rayne 2
  Driv3r
  LEGO Star Wars
  Sudeki

CD2

- **WERSJE DEMO:**
  Championship Manager 5
  House of the Dead III
  LEGO Star Wars
  ObsCure

Jeśli coś nie działa

Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wysłaniem do tłoczni. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich konfiguracjach komputerowych.

Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj związane z nieprawidłową konfiguracją PC lub niepoprawnym działaniem sterowników karty graficznej lub DirectX.

Przypominamy, że biblioteki DirtectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Wskazana jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej.

Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszych wersji sterowników do kart graficznych, jednak w wypadku starszych modeli jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!

By upewnić się, czy problemy związane są z wadliwym tłoczeniem płyty, czy z niewłaściwą konfiguracją komputera, sprawdź działanie gry na innej maszynie (np. u kolegi).

Jeśli problemów nie udaje się rozwiązać i powtarzają się one na więcej niż jednym komputerze, dzwoń:

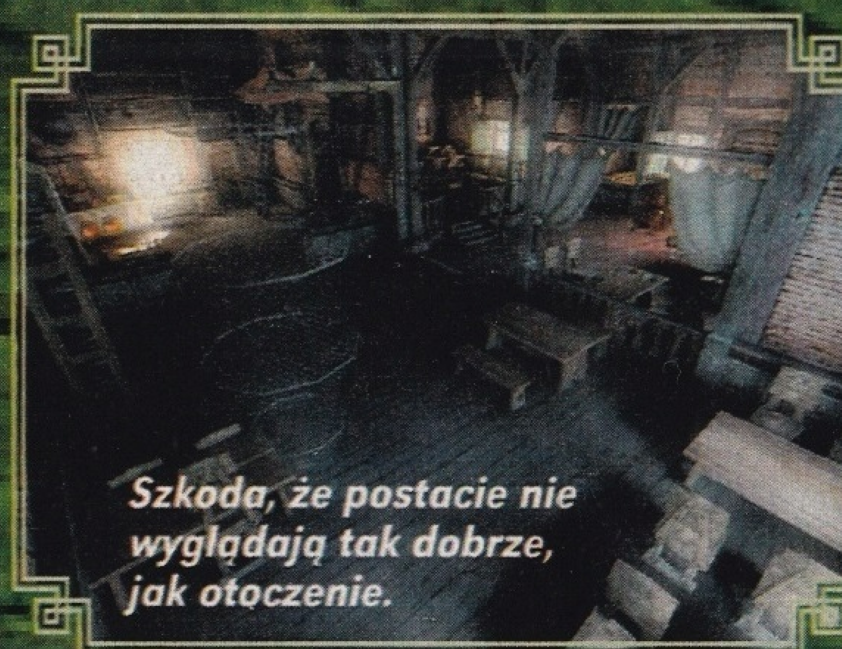
(0-71) 341-20-83 wew. 100
w dni powszednie od 11.00 do 15.00.

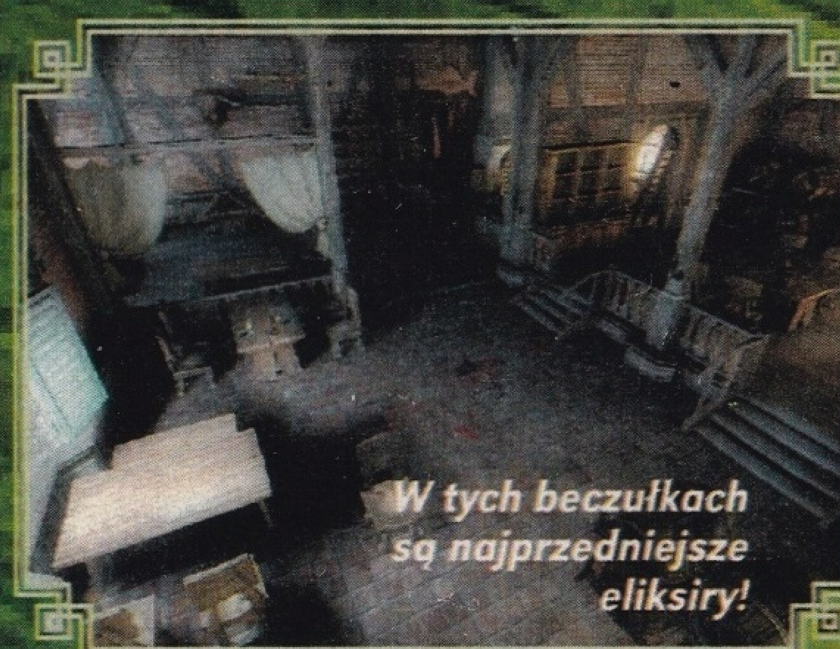
Reklamacje pocztą prosimy wysyłać na adres:

Wydawnictwo Bauer
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław

koniecznie z dopiskiem:
„REKLAMACJA CLICK!"

Trudno o lepszego bohatera dla filmu lub gry niż Geralt z Rivii. Tajemniczy, mroczny, a jednocześnie obdarzony sarkastycznym i błyskotliwym humorem.


Szkoda, że postacie nie wyglądają tak dobrze, jak otoczenie.


W tych beczułkach są najprzedniejsze eliksiry!

WIEDŹMIN

Miecz Przeznaczenia ma dwa ostrza... Oba dzierży Geralt.


Przyjmuję zakłady. Trzy do jednego na Geralta, kto obstawia?


A ty czemu nie chcesz zostać honorowym krwiodawcą?

Trudno też wyobrazić sobie postać książkową, której legenda byłaby mocniej nadszarpnięta totalnie beznadziejną i żenującą ekranizacją. Dzięki niej **twórcy gry mają ułatwione zadanie. Cokolwiek nie zrobią, efekt ich pracy na pewno będzie tysiąckrotnie lepszy od filmu.** Bo, nie czarujmy się, gorzej już być chyba nie może.

Bohaterem gry Wiedźmin (znanej także jako The Witcher) początkowo nie miał być wcale Geralt, czyli białowłosy postrach wszelkich potworów, którego losy mogłeś poznać, czytając znakomite książki Andrzeja Sapkowskiego. Autorzy poszli jednak po rozum do głowy i zmienili pierwotny zamysł. Było to o tyle trudne, że na kartach powieści, pod koniec piątego tomu, wiedźmin zginął. Dlatego też **gracz, wcielając się w jego rolę, odnajduje bohatera nieprzytomnego, słabego i z zanikiem pamięci.**

Jako że będzie to klasyczny cRPG (z dużą dozą akcji), postać będzie się rozwijać i zyskiwać nowe zdolności. To bardzo naturalne ustępstwo w stosunku do książek, gdzie Geralt był od początku niewiarygodnie dobrym szermierzem, dla którego rozgromienie zwykłych potworów nie stanowiło problemu. W grach takie rozwiązanie nie sprawdziłoby się, więc bohater raz po raz obrywa od przeciwników. **Zanadto przywiązani do fabuły dzieł Sapkowskiego tak czy inaczej muszą ostudzić swój zapał, gdyż historia, którą opowiada gra, nie przedstawia wydarzeń znanych z wiedźmińskiej, książkowej sagi.** Te same pozostaną za to: świat, miejsca i postacie, choć oczywiście nie wszystkie.

Za fabułę w Wiedźminie nie będzie niestety odpowiadał sam Sapkowski, on tylko zatwierdził jej zarys. Tym, którzy odetchnęli teraz z ulgą, muszę niestety zmącić spokój – pisarz ma mniej nabożny stosunek do swojego dzieła niż fani. Dość powiedzieć, że o filmie „Wiedźmin" wypowiadał się pozytywnie. Mimo to można mieć nadzieję, że **scenariusz spisany rękami Jacka Komudy i Macieja Jurewicza będzie obfitował w ciekawe zwroty akcji** (warto dodać, że gra nie będzie liniowa) oraz masę udanych dialogów, którymi proza ASa kipi.

Kocie oczy, wilcze gardło?



Jednym z ciekawszych efektów graficznych jest widzenie w ciemności. Geralt, zwany Szarym Wilkiem, na skutek przebytych w młodości mutacji zyskał „kocie oczy", a wraz z nimi możliwość widzenia w ciemności. Red Studio potraktowało zwierzęcy rodowód tej umiejętności dosłownie, więc wiedźmin w ciemnościach nie widzi kolorów.

Choć historia będzie istotnym elementem gry, jej treść stanowić będą jednak przede wszystkim walki. Na nich też skoncentrowali się autorzy. Tak jak w książce, Geralt nosić będzie zawsze dwa miecze – srebrny na potwory i żelazny na kreatury mniej magiczne, ale znacznie podlejsze – ludzi (oraz inne stwory nieczułe na srebro). **Walka odbywać się będzie w czasie rzeczywistym, ale w każdej chwili istnieć będzie możliwość włączenia aktywnej pauzy.** Jest ona niezbędna, żeby ustalić, jaką kombinację uderzeń ma wykonać wiedźmin. Sekwencje ciosów możesz wybierać samodzielnie i używać różnych z nich, w zależności od tego, z kim akurat walczysz. **W repertuarze kierowanej postaci znajdziesz również wiedźmińskie znaki**, w tym najpopularniejszy Aard, odpychający przeciwników i elementy otoczenia.

Geralt, było nie było mutant, znany jest z tego, że do twarzy mu z zieloną skórą. Efekt ten możesz wywołać przy pomocy samodzielnie przyrządzonych eliksirów, które normalnych ludzi zabiłyby, a jemu dają dodatkowe zdolności. Nic za darmo – gdy mikstura przestanie działać, wiedźmin jest bardzo osłabiony, wzrasta poziom trucizny w jego krwi. Możesz go obniżyć, odpoczywając.

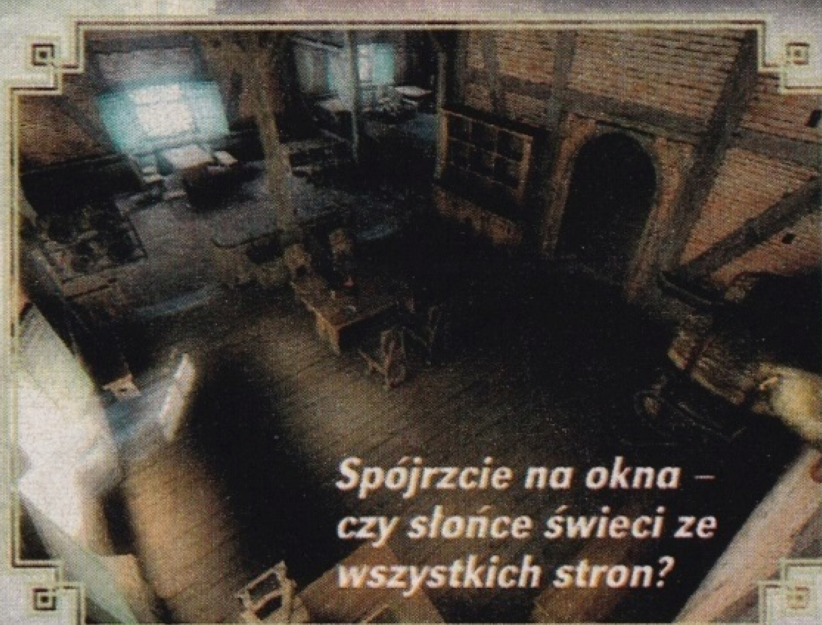
Jak zaczynał AS?



Andrzej Sapkowski (57 lat) zadebiutował pierwszym opowiadaniem o Wiedźminie w czasopiśmie Fantastyka w 1985 roku. Wysłał je na zorganizowany przez czasopismo konkurs, w którym... zajął dopiero trzecie miejsce! Pierwszą nagrodę otrzymał Marek Huberath za opowiadanie pt. „Wróciłeś Sneogg, wiedziałam".



Zadanie: znajdź jelenia.



Spójrzcie na okna – czy słońce świeci ze wszystkich stron?

Całą grę daje się obsługiwać tylko za pomocą myszy, choć nie braknie też pomocnych i ułatwiających życie skrótów klawiszowych. Akcję obserwujesz najczęściej w rzucie izometrycznym, choć czasem, gdy jest to wygodniejsze, widok przechodzi do klasycznego TPP. Wiedźmin działać będzie na zmodyfikowanym silniczku Aurora, znanym z Neverwinter Nights. Obu gier nie można jednak porównywać, Wiedźmin prezentuje się po prostu o niebo lepiej. **Szczególnie piękne są lokacje, odwzorowane z niezwykłą szczegółowością.** Wspaniale wygląda również woda, w której wiedźmin brodzić będzie niejednokrotnie. Nieco gorzej póki co wyglądają postacie, co jest szczególnie widoczne przy porównaniu ich z pięknym otoczeniem. Pomimo użycia motion capture również ich ruchy pozostawiają nieco do życzenia.

Za fabułę w Wiedźminie niestety nie będzie odpowiadał sam Sapkowski. Pisarz tylko zatwierdził jej zarys.

CD Projekt Red szykuje grę, która zdaje się skazana na sukces. Bardzo **interesujący świat zamieszkany jest przez wielowymiarowe postacie. Gra ciekawi nieliniowością, dobrze przemyślaną mechaniką rozgrywki, wspaniałą grafiką i do tego okraszona jest cynicznym poczuciem humoru głównego bohatera.** Z tych składników, bardzo dobrych z osobna, wyjść może jednak zakalec, jeśli autorzy nie poświęcą wystarczająco dużo czasu na testowanie gry i wyważenie proporcji między przygodą a akcją. Mam nadzieję, że czasu oraz chęci nie zabraknie i rodzimy wiedźmin skopie tyłki wszystkim płaskim, jednowymiarowym, włochatym hobbitom i całej reszcie zachodniej hałastry. Ot i co! ☾

Wiedźmin

Producent: CD Projekt Red Studio

Dystrybutor PL: CD Projekt

http://www.thewitcher.com/

Premiera: grudzień 2005

Gatunek: cRPG

(+) znakomity główny bohater • fascynujący świat • moralne wybory

(−) czy fabuła sprosta oczekiwaniom? • animacje mogłyby być lepsze

Gra ma wielki potencjał. Jeśli wszystko zostanie w niej należycie zrealizowane i przetestowane, będzie niewątpliwie naszym czołowym produktem eksportowym.

Autor: Che Collada

Szkoda lakieru...

187 Ride or Die

Jol, wariat! Bierz sztunię, spluwę i wskakuj za kierownicę. Jedziesz z nami albo odpadasz z gry...

Jeśli nie lubisz modnych ostatnio klimatów w stylu: *„yo-elo-gangsta-blanty / moja sztunia ma dwa implanty / ja mam z platyny kajdan i pit bulla / moja ekipa po mieście hula”*, to możesz od razu przejść na następną stronę (*no, jedną dalej, bo zaraz obok jest reklama – Rednacz*).

187 Ride or Die to gra, którą od samego początku tworzono tak, by sprzedała się w jak największej liczbie egzemplarzy – do normalnej samochodówki dodano więc fabularny wątek przestępczy (by było jak w serii GTA), a co za tym idzie – również możliwość strzelania z samochodów (by było więcej akcji). Do tego dołożono hip-hopową ścieżkę dźwiękową, bo z badań uparcie wynika, że to muzyka najczęściej słuchana przez konsolowych graczy – a chociaż gra wyjdzie również na PC, to widać, słychać i czuć, że powstaje ona głównie z myślą o platformach PS2 i Xbox. Żeby nie było, że wszystko robione jest tanim kosztem, do produkcji zatrudniono kilka pomniejszych gwiazdek hip-hopu (raper Guerilla Black) i Hollywood (reżyser Matty Rich, aktor Lorenz Tate). **W pewnym momencie ktoś zorientował się, że do perfekcyjnego bigosu brakuje jeszcze lasek topless**, dodano więc i je, zupełnie nadwerężając i tak już kruchą wiarygodność fabuły...



Salwy z pistoletu rozświetlają niebo!



To wyścigi czy strzelanina?

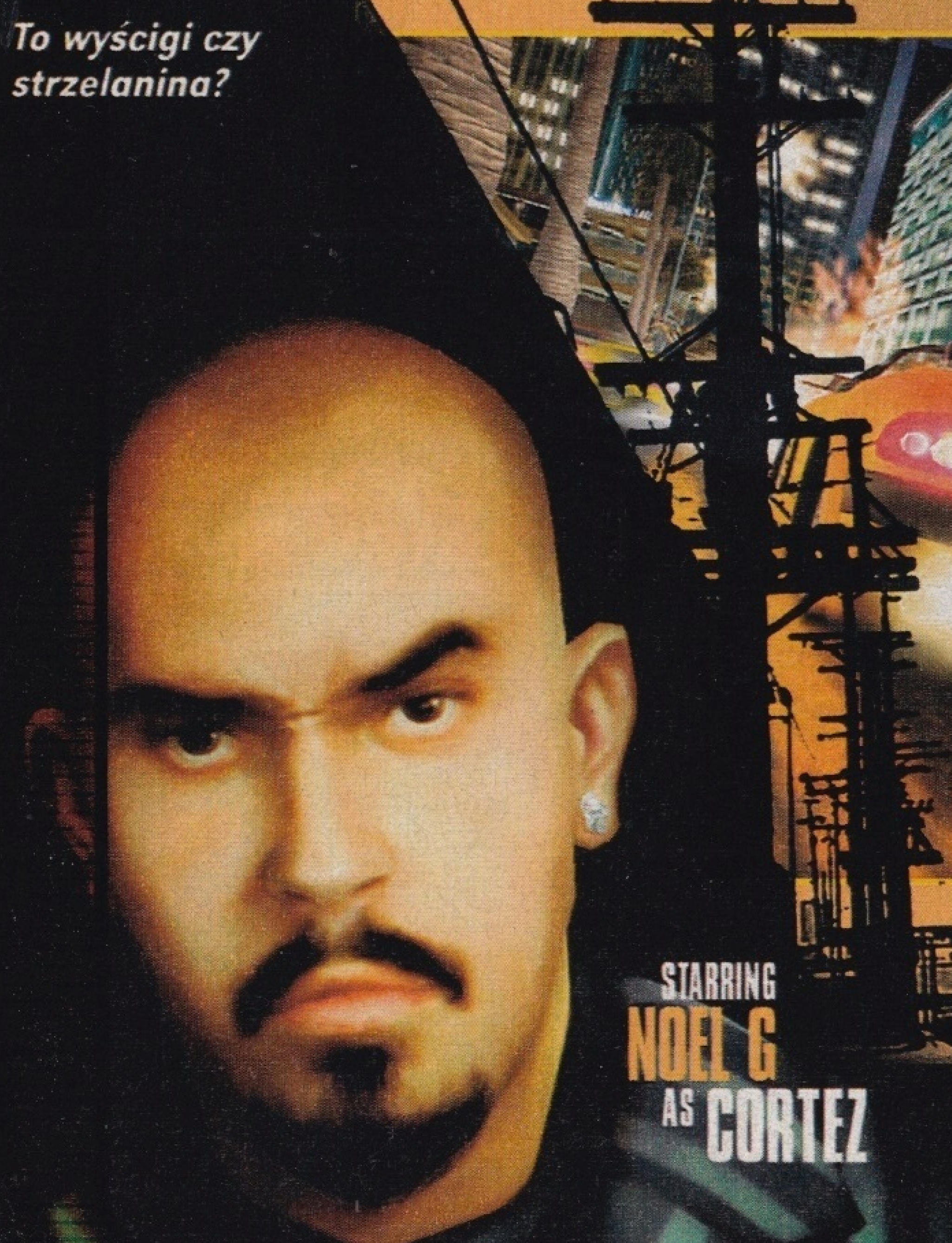
Rzecz dzieje się współcześnie w Los Angeles w środowisku tzw. „gangstaz”, którzy wiodą swoje przestępcze życie wypełnione łatwymi pieniędzmi, szybkimi samochodami i pięknymi kobietami. Buck, uliczny żołnierz pracujący dla gangstera o pseudonimie Dupree (to jego właśnie gra Guerilla Black), musi stanąć w obronie swojego gangu i terytorium, atakowanych przez typka o ksywie Cortez. Cortez to twardziel jakich mało, który buja się po mieście z bandą czterech bardzo drapieżnych kobiet. **Żeby wszyscy byli zadowoleni, każda z lasek ma inny styl – jest więc ostra blondyna, gorąca czekoladka itd., itp.** Kto to widział, żeby takie bzdury wciskać dorosłym ludziom?

Najgorsze jest to, że pod tą całą totalnie kiczowatą i komercyjną otoczką kryje się całkiem niezła gra, która ma szansę zapewnić godziwą rozrywkę na co najmniej kilkanaście godzin. Fabuła w stylu gangsta toczy się swoją wytyczoną przez klipy z MTV drogą, a pomiędzy kolejnymi „prawdziwe ulicznymi dialogami” ma miejsce to, co w 187 Ride or Die najważniejsze – jazda po ulicach. **Większość misji w 187 Ride or Die przypomina wyścigi z Need For Speed: Underground**, z tą tylko – malutką – różnicą, że jedną ręką prowadzisz auto, a w drugiej trzymasz broń, z której strzelasz do pozostałych kierowców. Dzięki sprytnemu systemowi sterowania i celowania – wychylający się przez szyberdach, **strzelający gangster automatycznie kieruje się w stronę przeciwników** – można sobie dać z tym radę, nawet bez małpiej zręczności ani trików, jakich musieliśmy nauczyć się przy okazji zabawy najnowszej części Drivera (patrz str. 41).

Pod kiczowatą otoczką kryje się gra, która może zapewnić całkiem godziwą rozrywkę.

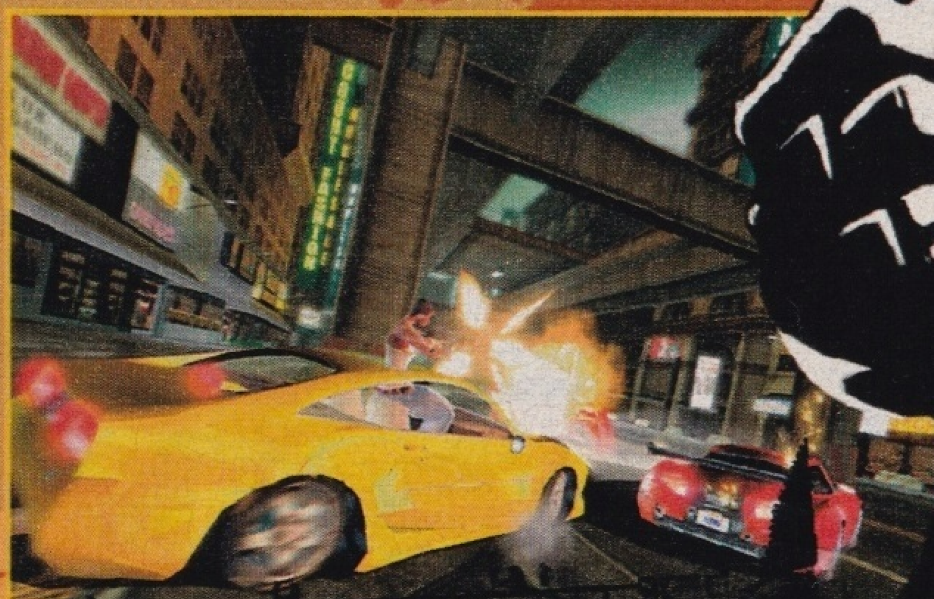
Sposób, w jaki zrealizowano pomysł na połączenie samochodówki ze strzelanką, zasługuje na wyrazy uznania i stoi na tak wysokim poziomie, że nawet miłośnik koncertów smyczkowych i Teatru Telewizji przeboleje „nastolactwo” fabuły.

Na szczęście w 187 Ride or Die pograć można również, całkowicie ignorując gangsta-historyjkę. Twórcy dołożyli do swojej gry kilka dodatkowych trybów zabawy, aktywowanych z poziomu głównego menu (stylizowanego na menu filmu DVD). Tryby te są grywalne zarówno w sieci, jak i w pojedynkę z botami, a ich nazwy – m.in. Death Race, Cop Chase i Assassination – nie pozostawiają wątpliwości, że po równo połączono w nich jazdę ze strzelaniem. Szykuje się naprawdę porządna produkcja, bo mimo bardzo perfidnego schlebiania najniższym gustom „pokolenia MTV”, zespół pracujący nad nią nie zapomniał, że najważniejsza jest wysoka grywalność. A tej 187 Ride or Die zdaje się mieć wystarczająco dużo. Yo!





Chłopaki zupełnie nie przejmują się porysowanym lakierem.



Gaz do dechy i wypuszczam czad...



Dupree, czyli raper Guerilla Black.

187 Ride or Die	
Producent: Ubisoft	
Dystrybutor PL: Cenega	
http://www.187game.com/	
Premiera: sierpień 2005	
Gatunek: ścigałka/akcja	
:)	ciekawe połączenie samochodówki i strzelanki • sprytny system sterowania • dodatkowe tryby gry
:(	klimat jest za bardzo zajefajny

Porządnych gier akcji na PC cały czas brakuje, a 187 Ride or Die to naprawdę pomysłowe połączenie dwóch dynamicznych gatunków. Może być spory hit!

Autor: Foch


PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
WERSJA KINOWA
CDPROJEKT


DOBRA CENA
99 90
ZŁOTYCH


THQ


volition inc


MARVEL


WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT


PC CD ROM


PlayStation

Triumfalny powrót bohaterów mocy i magii?

HEROES V OF MIGHT AND MAGIC

Po trzech latach od ostatniej części Heroesów saga wróci na PeCety, tworzona w innym miejscu i przez innych ludzi. Według zapewnień, grywalność będzie jednak taka sama.

Rok 2003 fani cyklu HoM&M zapamiętają jako czas upadku firmy, która stworzyła jedną z najlepszych serii gier w historii. 3DO, bo oczywiście o niej mowa, zbankrutowała, co oczywiście nie oznacza, że tytuły przez nią stworzone odeszły w niebyt. Na tak smakowite kąski jak Might and Magic i Heroesi znaleźli się oczywiście chętni. Zorganizowano więc aukcję, którą wygrało studio Ubisoft, zagarniając dla siebie oba tytuły za 1,3 mln dolarów.

Zrobienie gry zlecili rosyjskiemu studiu Nival Interactive, mającemu już na koncie bardzo dobre strategie: Silent Storm i Blitzkrieg. Developerzy, choć doświadczeni (30% gier pochodzących z Rosji jest ich produkcji!), nigdy nie stanęli przed tak wielkim zadaniem. **Czując na sobie wzrok milionów fanów z całego świata, mają za zadanie wskrzesić legendę i sprostać ogromnym wymaganiom.** Aby tego dokonać, nie mogą wprowadzać wielkich zmian, a jedynie ulepszać to, co już w poprzednich częściach było praktycznie doskonałe. Na szczęście zdają sobie z tego sprawę.

Informacje o tym tytule podawane są póki co dość skąpo. Wiemy, że gra ma być „dojrzalsza" niż poprzedniczki, a opowiedziana w niej historia – bardziej konsekwentna i logiczna. **HoM&M V pod wieloma względami przypominać będzie trzecią część, choć nacisk położony w niej zostanie przede wszystkim na aspekty strategiczne**, spychając nieco na pobocze elementy RPG. Tych oczywiście nie powinno zabraknąć, ale ciężar rozgrywki przeniesiony zostanie na pole, na którym Nival czuje się najlepiej.



Walka Dobra (po prawej) ze Złem (w czerwonych spodenkach).



Idąc do lasu, ryzykujesz złapaniem grzybków!



Polowanie na wiatraki czas zacząć! Za Dulcyneę!!!

Liczby, które co jakiś czas wyciekają od producenta, nie są szczególnie efektowne. **Do dyspozycji będziesz miał sześć rodzajów miast i kilkadziesiąt typów postaci i czarów.** Nie wiadomo, ile dokładnie, niektóre źródła mówią o 40, inne nawet (te mniej oficjalne) o 100. Na pewno zróżnicowanie i liczba jednostek powiększy się wraz z dodatkami, które zapowiadane są już teraz, na kilka miesięcy przed premierą podstawowej wersji. To zresztą zagrywka typowa dla serii.

Ponoć stosunkowo duże zmiany nastąpią w walce. Nie obawiajcie się – wciąż będzie ona turowa, różnice zauważalne będą głównie w jej obrazowaniu. Autorzy zapowiadają, że animacje staną się po prostu bardziej dynamiczne. Ci, którym nie podobały się modyfikacje wprowadzone w HoM&M IV, na pewno ucieszą się, że w kolejnej części wróci siatka możliwych do wykonania ruchów. Tym razem też **bohaterowie nie będą osobnymi jednostkami w bitwie, ale ich aktywność i zakres ruchów będą większe niż w HoM&M III**, gdzie praktycznie tylko rzucali czary.

Autorzy nie mają wprowadzać zmian, a jedynie ulepszyć to, co już wcześniej było niemal doskonałe.

Na pewno odbiór „hirołsów" znacznie się zmieni z niezwykle prozaicznego powodu – wreszcie do serii wejdzie trzeci wymiar. Screeny pokazują, że nie oznacza to zmiany stylistyki, **HoM&M wciąż pozostanie grą o baśniowej i niepowtarzalnej grafice.** Która, choć ładna i czytelna, rewolucji na PC nie wywoła. I o to chodziło, engine jest skalowalny na tyle, że problemów z graniem nie powinni mieć również posiadacze starszych komputerów.

Wbrew krążącym tu i ówdzie pogłoskom, HoM&M V oferować będzie multiplayer w trybie hot seat, czyli na jednym komputerze. Nacisk położony zostanie jednak na grę w Internecie. Aby zdynamizować rozgrywkę, autorzy biorą nawet pod uwagę **możliwość wprowadzenia w początkowej fazie symultanicznie rozgrywanych tur**, co wydaje się bardzo dobrym pomysłem. Pierwsze minuty gry zawsze ograniczały się do spacerów w okolicach zamku i zbierania zasobów, co z powodzeniem gracze mogą robić jednocześnie.

Czego możemy się spodziewać na początku przyszłego roku? Nie mam pojęcia. Z jednej strony szanuję dorobek Nival Interactive, z drugiej wrodzony sceptycyzm każe mi się zastanawiać, czy nowym autorom uda się uchwycić cudowny klimat starych bohaterów magii i miecza...



Dzięki trzeciemu wymiarowi gra wygląda jeszcze bardziej bajkowo!

HoM&M nigdy nie była grą dla miłośników fotorealizmu.

Heroes of Might and Magic V

Producent: Nival Interactive

Dystrybutor PL: Cenega

http://www.mightandmagicgame.com/

Premiera: początek 2006

Gatunek: strategia

+ powrót do korzeni • bohaterowie w trzech wymiarach

− czy uda się uchwycić niepowtarzalny klimat sagi?

Doświadczone studio developerskie podjęło się wskrzeszenia jednej z najznamienitszych serii w dziejach PC. Trzymamy kciuki!

Autor: Teutates

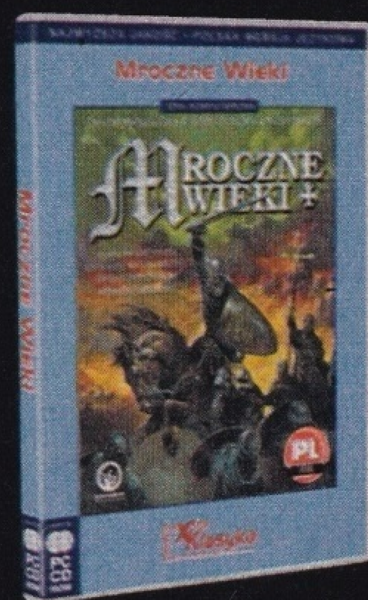
Nowa eXtra Klasyka to najlepsza seria gier komputerowych w Polsce.

Nowa eXtra Klasyka
GIER KOMPUTEROWYCH

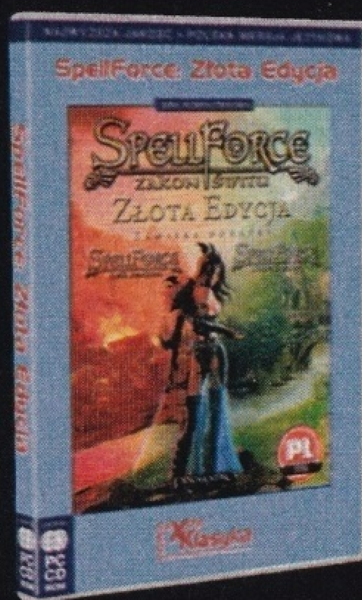
DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
19,99 ZŁOTYCH

ŁYKAJ TYLKO NAJLEPSZE GRY!

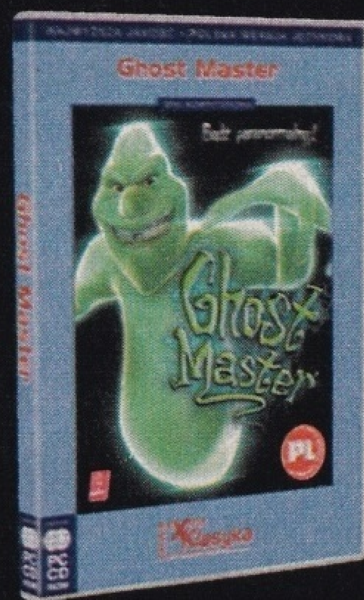
21 kwietnia w serii Nowa eXtra Klasyka znajdziesz 6 nowych tytułów



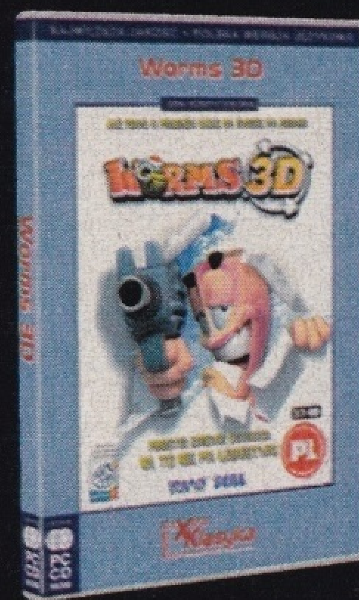
Europa Universalis: Mroczne Wieki



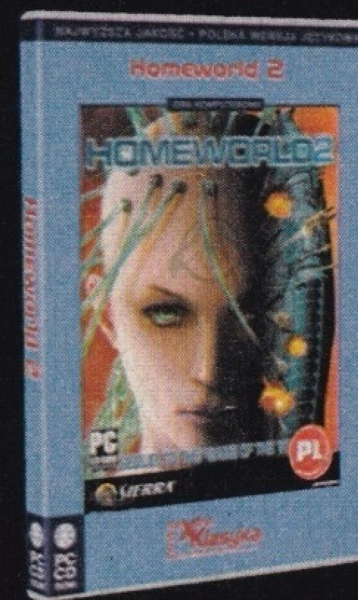
Spellforce: Złota Edycja



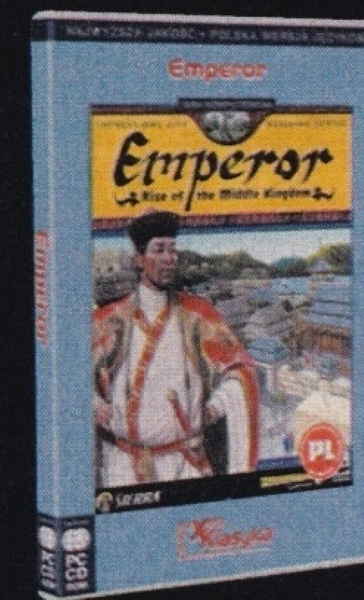
Ghost Master



Worms 3D



Homeworld 2



Cesarz: Narodziny Państwa Środka

KONKURS - POŻERACZE KLASYKI

Kupuj gry z serii Nowa eXtra Klasyka i łyknij fantastyczne nagrody



o łącznej wartości ponad
60.000 PLN

- 10x monitor EIZO 17" - FlexScan L578 (MultiEdge III)
  - całkowity czas reakcji matrycy 16 ms (pośredni 12 ms) • kontrast 1000:1 • czujnik poziomu oświetlenia • C-Booster - zaawansowane funkcje kontroli obrazu • 5 lat gwarancji
- 5x dysk zewnętrzny ARDATA 2,5" 40 GB 5400 rpm
- 5x nagrywarka zewnętrzna DVD ARDATA slim 8x +/- double layer
- 20x Odtwarzacz MP3 iriver iFP-180
- 10x kierownica Apollo RW-5000
- 10x pad bezprzewodowy Apollo Dual Impact GP-5222
- 10x głośniki Apollo Multimedia AS-2380
- 10x gra World of WarCraft
- 20 zestawów doskonałych gier



Kupiłeś grę z serii Nowa eXtra Klasyka? Wygrałeś nagrodę gwarantowaną!

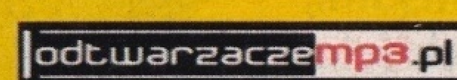
Szczegóły konkursu znajdziesz na stronie nxk.cdprojekt.info/konkurs.

Konkurs trwa od 21 kwietnia do 30 czerwca 2005 r.













Druga część serii, Ghost Recon 2, nie ukazała się i już nie ukaże na PC. Musimy poczekać aż do gwiazdki, by znów wziąć udział w tajnych akcjach jednostki Duchów.

Tom Clancy's Ghost Recon 3

Tom Clancy's Ghost Recon 3 to taktyczny FPS, który przedstawia fikcyjne operacje specjalnej jednostki wojskowej. Wcześniejsze części gry zdobyły niemałą popularność, pozwalały bowiem doświadczyć tego, co będą przeżywali żołnierze na polach walki w niedalekiej przyszłości. **Ghost Recon 3 zapowiada się na najlepszą odsłonę cyklu** – wprowadza kilka nowych pomysłów, dostępne screeny i filmiki prezentują fenomenalną oprawę graficzną, a na dodatek miejsce, w którym toczy się gra, to najciekawsza lokacja ze wszystkich dotychczasowych.



Czy twój proszek spierze te niebieskie zabrudzenia?

Scott Mitchell – dowódca jednostki Duchów. Na lewym oku HUD, dzięki któremu wszystkie istotne informacje widoczne są na ekranie.

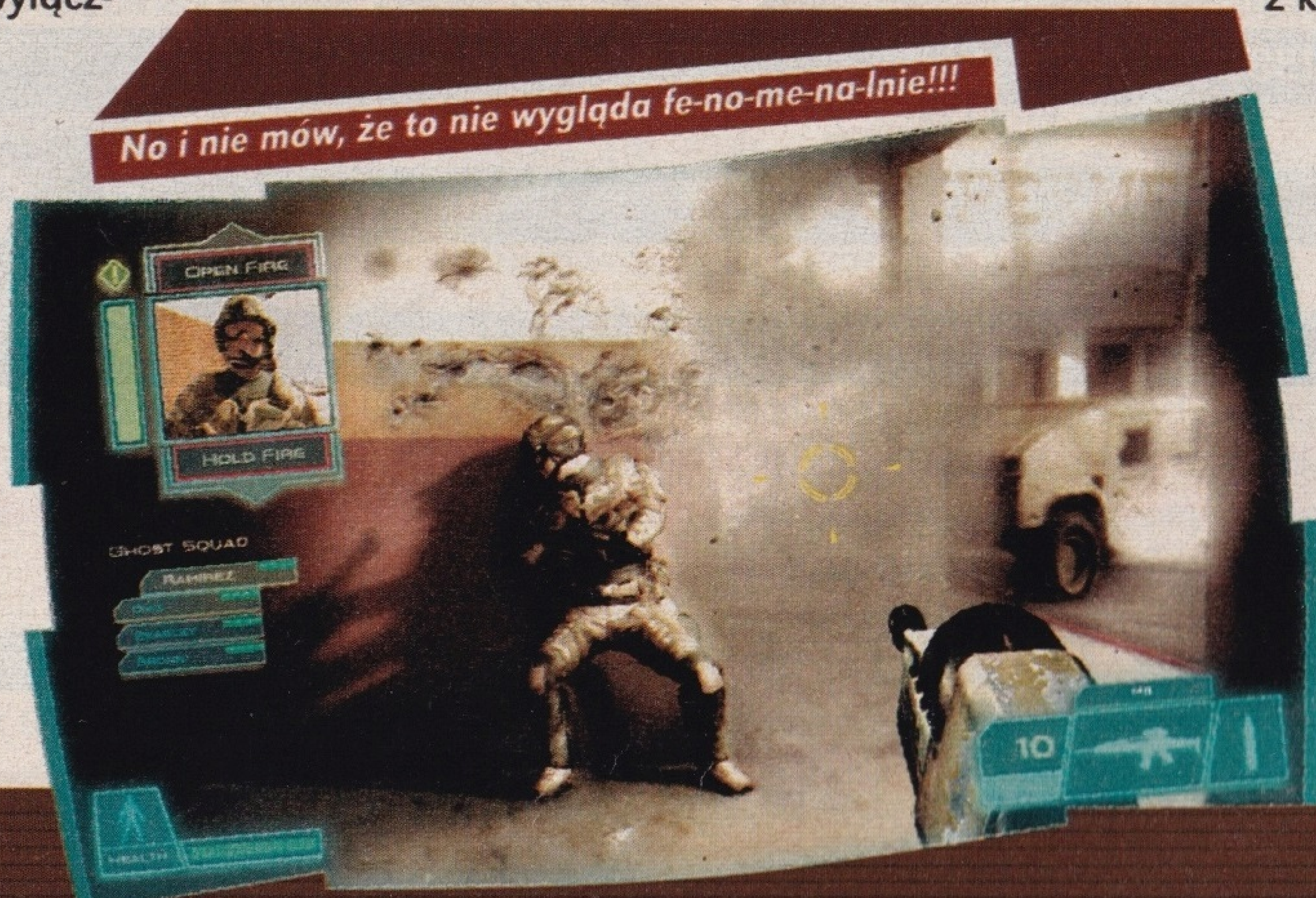
Fanklub snajperek może spać spokojnie – będą w Ghost Recon 3!

Ghost Recon 3 oferuje oprawę graficzną, z którą nie może konkurować żaden z wydanych dotąd taktycznych shooterów.

Przygodę z Duchami zaczynaliśmy w republikach postsowieckich, ta część, która ominęła PeCety, działa się w Korei, trzeci Ghost Recon umieszczony został natomiast w Mexico City, największej metropolii świata. Tu **wybucha wojskowy pucz, w wyniku którego porwany zostaje prezydent USA, goszczący w Meksyku z dyplomatyczną wizytą.** Cała fabuła rozłożona jest na dwanaście dużych misji, z których każda podzielona jest na 5-6 mniejszych fragmentów. Zadania można wykonywać również w trybie co-op, maksymalnie do czterech osób, ponadto w grze znajdzie się także kilkanaście map przeznaczonych wyłącznie do trybu multiplayer.

Przeniesienie akcji do miasta dodatnio wpłynie na grywalność – wymiana ognia wywołuje dużo większe emocje na wąskich uliczkach, wśród opuszczonych budynków, zza wraków samochodów niż na wzgórzach Kazachstanu czy pustyni Etiopii (jak w dodatku Desert Siege). Nieprzypadkowy jest także wybór tej, a nie innej metropolii. Mexico City to rozległe miasto, w którym luksusowe dzielnice otoczone są zapuszczonymi slumsami, ze zdewastowanymi budynkami, których ściany pokryte są graffiti. **Tutaj major Scott Mitchell wraz z oddziałem Duchów zmierzy się z meksykańskimi bojówkami** dowodzonymi przez generała Luisa Ontiverosa. Sprawdź, czy masz na sobie kuloodporną kamizelkę!

W trzeciej części serii zmienił się sposób przedstawiania wirtualnego świata. Wszystkie informacje znajdziesz wyświetlane w postaci HUD-a bezpośrednio na małym ekraniku, jaki każdy żołnierz ma przed lewym okiem. Widok jest lekko zdeformowany, podobnie jak miało to miejsce w Star Wars: Republic Commando. To powoduje, że czujesz się bardziej zaangażowany w akcję. **Nowością interfejsu jest także Cross-Com, informacyjne okienko wyświetlane w lewym górnym rogu ekranu**, przedstawiające widok z kamery umieszczonej poza aktualnym miejscem akcji. Cross-Com potrafi np. wyświetlać obraz z satelity szpiegowskiego czy oddziału wsparcia. Za pomocą tego okienka możesz także wydawać polecenia podległym jednostkom lub wskazywać cel dla ostrzału artyleryjskiego.



No i nie mów, że to nie wygląda fe-no-me-na-lnie!!!

Chociaż zespół Ubisoft podkreśla, że „wielkim wydarzeniem" Ghost Recon 3 będzie właśnie Cross-Com, to tak naprawdę uwagę zwraca przede wszystkim grafika. **Gra powstaje na silniku graficznym YETI, który opracowano z myślą o konsolach nowej generacji** (PS3, Xbox 360). Dzięki temu Ghost Recon 3 oferuje oprawę graficzną, z którą nie może konkurować żaden z wydanych dotąd taktycznych shooterów. To, co programiści zechcieli nam do tej pory pokazać, wygląda raczej jak zapis na żywo z kamery wideo noszonej na ramieniu przez reportera śledzącego każdy ruch Duchów niż jak zwykła gra.

Wszystko to składa się na obraz produkcji, na którą warto czekać. **Pytanie tylko, jak poradzą sobie z tak zaawansowaną oprawą nasze karty graficzne?** To w tej chwili największa niewiadoma związana z Ghost Recon 3.

Autor: Foch

Tom Clancy's Ghost Recon 3

Producent: Ubisoft

Dystrybutor PL: Cenega

http://www.ghostrecon.com/

Premiera: gwiazdka 2005

Gatunek: taktyczny FPS

(+) oprawa graficzna • Cross-Com • Mexico City

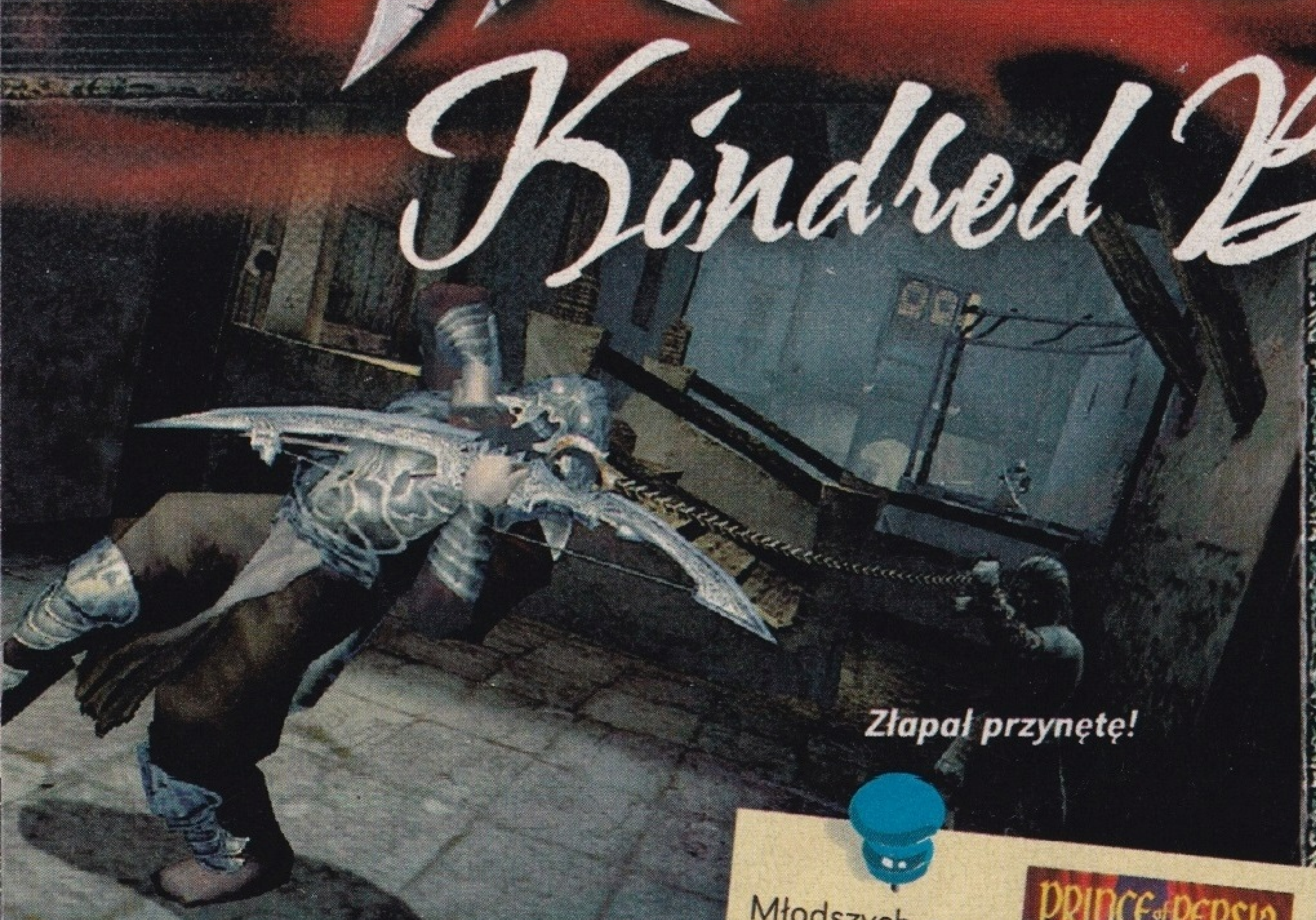
(−) obawiamy się sporych wymagań sprzętowych

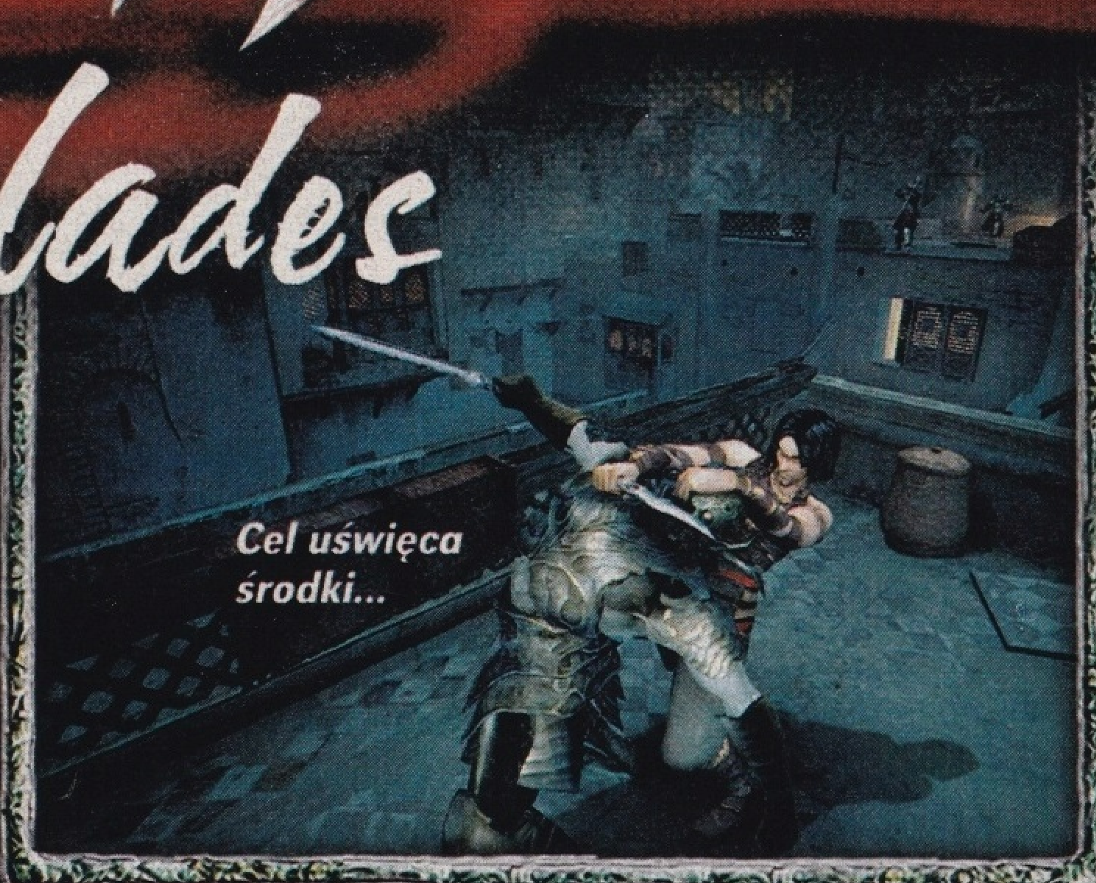
Ghost Recon 3 to zupełnie nowa generacja taktycznych shooterów – czeka nas era niesamowitych gier!!!

Kindred Blades będzie prawdopodobnie ostatnią częścią obecnej trylogii Prince of Persia. Czy seria zakończy się z hukiem?

Spełnienie marzeń fanów reggae – Babilon w ogniu!

Prince of Persia
Kindred Blades


Złapał przynętę!


Cel uświęca środki...


I spłynął z niebios niczym anioł zagłady...

Młodszych graczy być może zaskoczy wieść, że Kindred Blades to nie trzecia, a już szósta gra w serii. Pierwsza, autorstwa Jordana Mechnera (co ciekawe w niej również występował motyw mrocznego alter ego Księcia), pojawiła się w 1989 roku, a dziś można w nią zagrać na ponad tuzinie platform! Druga część, choć równie dobra, nie dorównała poprzedniczce popularnością, a trzecia – już w trójwymiarze – została zmiażdżona przez krytykę. Dopiero wydane przed trzema laty Sands of Time przywróciło sadze dawną chwałę.



Akcja Kindred Blades toczyć się będzie w starożytnym mieście.

Życie Księcia Persji nie jest łatwe. Wydawało się, że wraz z pokonaniem Dahaki w poprzedniej części gry jego problemy wreszcie się skończą. Kiedy jednak Książe powraca do ojczystego Babilonu, okazuje się, że z rodzinnego miasta pozostały tylko ruiny. **Królestwo jest w stanie wojny, a nasz bohater, z nieznanych początkowo powodów, zostaje okrzyknięty wrogiem publicznym numer jeden.** Dzięki mocom Piasków Czasu udaje mu się uniknąć schwytania, ale to nie koniec kłopotów. Teraz, jako poszukiwany zbieg, musi rozwiązać zagadkę upadku Babilonu.

Tym razem, oprócz typowych dla serii elementów platformowych i logicznych łamigówek, pojawią się także sekwencje skradankowe. Rzecz jasna, choć gra tworzona jest przez tę samą firmę co Splinter Cell, nie należy spodziewać się wyzwań aż tak złożonych, jak te, przed którymi staje Sam Fisher! Co więcej, autorzy nie zamierzają rezygnować z charakterystycznej dla poprzednich części dynamiki. Nie będziesz więc zmuszony godzinami obserwować zachowań przeciwników w oczekiwaniu na odpowiedni moment, by przekraść się niezauważenie – wystarczy odrobina zdrowego rozsądku i refleks. Bezszelestne poruszanie się po mieście ułatwią nam również nowe, ciche bronie (np. sztylet na łańcuchu, czyli tzw. Daggertail) i umiejętności. Bohater może np. ogłuszać adwersarzy, zwisając na linie głową w dół, lub zeskakiwać z dachu na przeciwnika, pozbawiając go życia jednym gwałtownym dźgnięciem.

Kindred Blades ma być produkcją miejscami równie baśniową co Sands of Time.

Typowe dla gry elementy zostały natomiast rozwinięte – otrzymasz nieznane wcześniej moce, a przeciwników powalisz nowymi ciosami. Niektóre z tych nowinek są jednak zarezerwowane dla... drugiej grywalnej postaci. **Tym razem bowiem w grze wcielasz się nie tylko w Księcia, ale i w jego złowrogie alter ego.** Białowłosy Mroczny Książe (wygląda toczka w toczkę jak Wiedźmin) to żyjący efekt uboczny niezliczonych manipulacji czasem, jakich bohater dopuścił się w poprzednich częściach; jak napisałby poeta: „śmiercionośny odprysk z równoległej czasoprzestrzeni". **Będzie to postać znacznie brutalniejsza od Księcia**, co jednak nie oznacza, że autorzy zamierzają kontynuować zapoczątkowany w Warrior Within trend czynienia świata gry bardziej posępnym.

Choć nie zabraknie „mroku i okrucieństwa", Kindred Blades ma być produkcją miejscami równie baśniową co Sands of Time. Zderzenie tych dwóch, jakże odmiennych, stylów z pewnością podkreśli naturę konfliktu między Księciem a jego lustrzanym odbiciem. Konfliktu dla nas – graczy – o tyle ciekawego, że zaprezentowanego w wyśmienitej oprawie. **Atmosferę płonącego miasta – Babilonu – oddano w sposób wręcz bezbłędny, a animacja jest, jak zwykle, najwyższych lotów.** Dodatkowo jeden z dostępnych szkiców koncepcyjnych do gry przedstawia... Wieżę Babel!!! Dlaczego nikt nie pomyślał o takiej lokacji wcześniej? W wersji, z którą mieliśmy okazję się zapoznać, zmaganiom Książąt towarzyszyła również wpadająca w ucho muzyka, będąca połączeniem orientalnych dźwięków z nieco cięższymi, współczesnymi brzmieniami.

Jak widać, Ubisoft nie spuszcza z tonu – wygląda na to, że Książe znów podbije serca graczy na całym świecie. Co ciekawe, **Kindred Blades ma być ostatnią częścią trylogii o Piaskach Czasu.** Jak zakończy się podróż Księcia, przekonamy się jednak dopiero w listopadzie.

Prince of Persia: Kindred Blades

Producent: Ubisoft	
Dystrybutor PL: Cenega	
http://www.ubi.com/	
Premiera: listopad 2005	
Gatunek: akcja	
+	Mroczny Książę • nowe zabójcze ruchy • garota • Babilon płonie
–	jak zwykle zbytnio poplątana fabuła • czy rzeczywiście będzie to koniec serii?

Miejskie scenerie, nowa postać i pokaźny zestaw zabójczych ciosów – Kindred Blades raczej nie zawiedzie fanów serii.

Autor: PanDora

Piękne kobiety, muskularni mężczyźni i sporo kłopotów z alkoholem i innymi używkami. Urodziny szefa pruszkowskiej mafii? Nie... Branża filmowa!!!

The MOVIES



Chyba nie kręcą tu telenoweli...

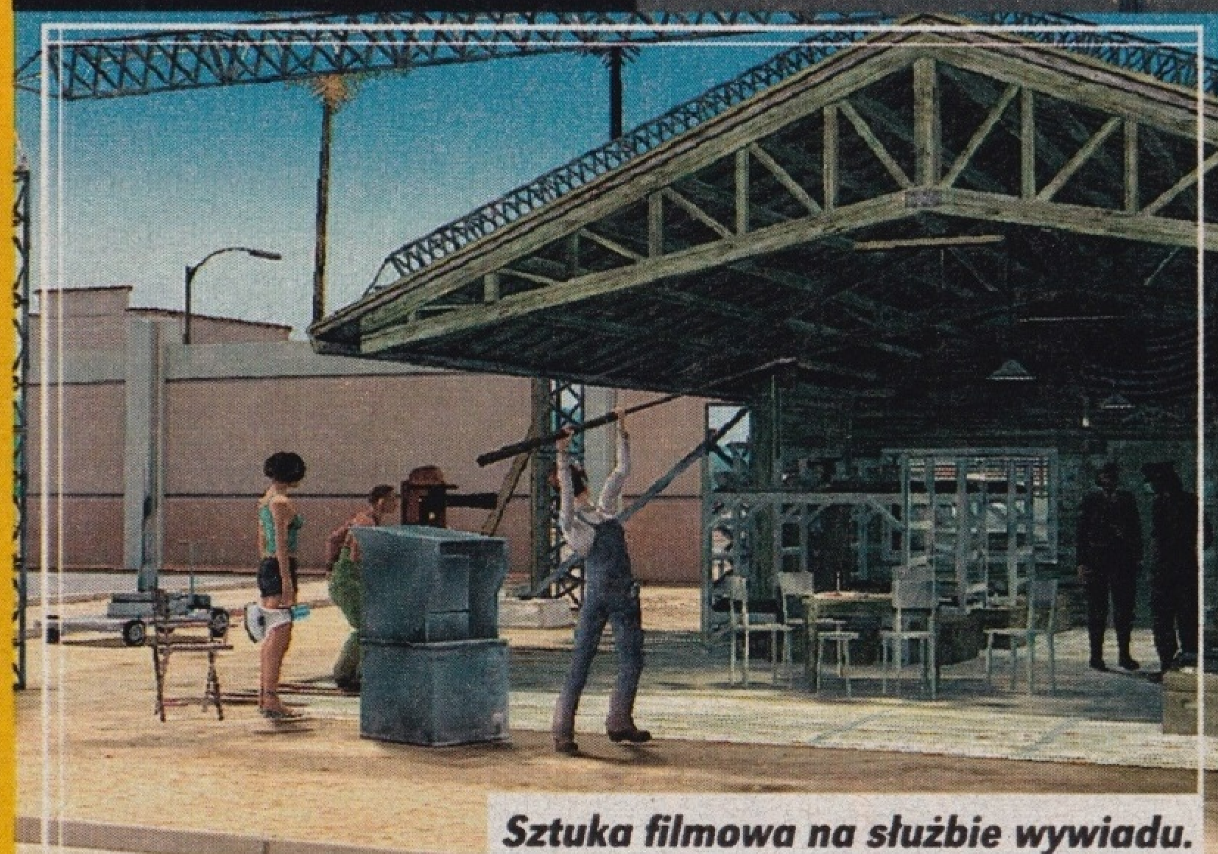
Peter Molyneux, jeden z najwybitniejszych twórców w całej gier historii, nie ma zamiaru spocząć na laurach. Równolegle przygotowuje kilka projektów, z których każdy zapowiada się więcej niż interesująco. **Priorytetem jest jednak obecnie gra The Movies, zapowiadana już od trzech lat symulacja studia filmowego.**

W tej długo oczekiwanej produkcji zaszło ostatnio kilka bardzo ważnych zmian. Dotyczą one przede wszystkim interfejsu, który w aktualnej wersji gry – jak twierdzi Molyneux, tak już zostanie – sprowadzić można do jednego zdania: „lewym łap, prawym pytaj". Wszystkie czynności wykonuje się na zasadzie kojarzenia obiektów i lokacji – kiedy podniesiesz (lewym przyciskiem myszy) aktorkę i przeniesiesz ją do biura produkcji, zostanie ona przypisana do filmu, którego ekipa jest aktualnie kompletowana. Jeśli chcesz uzyskać więcej informacji na temat obiektów widocznych na ekranie – klikasz na nich prawym przyciskiem myszy. To proste, intuicyjne rozwiązanie, które ponadto powoduje, że **pola widzenia nie zaśmiecają zbędne informacje i okienka.**



Ręce do góry, zielony parchu!

Zmiany w interfejsie nie wpłynęły jednak na założenia gry – Molyneux chwali się, że wszystko, co było zawarte w oryginalnym projekcie złożonym w Activision, wciąż znajduje się w grze. Odpalając The Movies, stajesz więc na czele studia filmowego, które ma 100 lat – do 2010 roku – na rozwój i... pokonanie drugiego, konkurencyjnego studia kierowanego przez komputer. Te „szranki i konkury" odbywają się oczywiście tylko na płaszczyźnie artystycznej, werdykt zaś zostaje ogłoszony podczas ceremonii wręczenia nagród wieńczących stulecie kina – wtedy okazuje się, kto wyprodukował najlepszy film, kto miał najlepszego aktora, kto pierwszy dokonywał ważnych przełomów w kinematografii (np. wprowadził do filmu dźwięk, kolor, obraz 3D). **Największą przeszkodą w prowadzeniu studia mają być humory i... nałogi gwiazd filmowych**, których zachowanie twórcy gry wzorowali na bohaterach skandali z towarzyskich kronik.



Sztuka filmowa na służbie wywiadu.

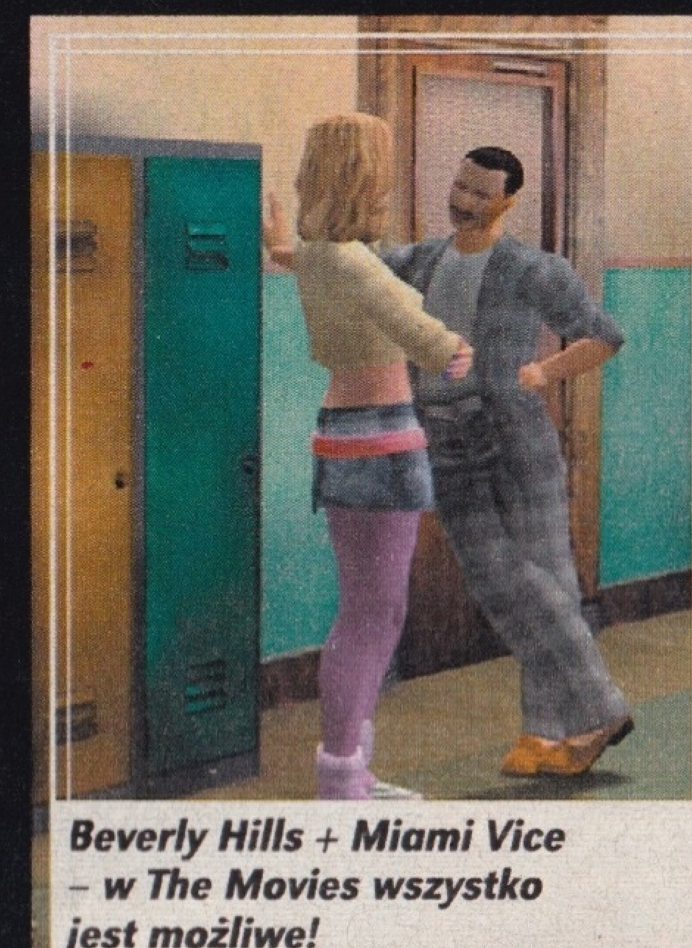


Są też gorące laski!!!

Ważną częścią gry będzie kręcenie filmów. Można to zlecić komputerowi, określając tylko gatunek i obsadzając ekipę, można jednak również stworzyć dzieło samodzielnie z kilku tysięcy scen, przygotowanych w taki sposób, by można było obsadzać w nich różnych aktorów i zmieniać ich ogólną wymowę. **Przecież kłótnia dwóch sublokatorek o przypalone mleko wygląda tak samo jak kłótnia żołnierzy w sztabie generalnym** – jeśli tylko panie zamienić na mundurowych. Peter Molyneux obiecuje, że w ten sposób będzie można stworzyć dowolny film – a choć wydaje się to niemożliwe, prezentowane przykładowe produkcje zdają się potwierdzać to śmiałe zamierzenie. Gotowe filmy można będzie dodatkowo obrabiać, przycinając sceny, dodając efekty wizualne, a nawet własny głos i podobizny dowolnych osób. Takie **produkcje, zgłoszone na oficjalnej stronie gry, mają być oceniane przez znanych filmowców**, a także wyświetlane na festiwalach kina niezależnego. Łał!

Największą przeszkodą w prowadzeniu studia będą humory i... nałogi filmowych gwiazd.

The Movies to murowany hit – z takim talentem jak Peter Molyneux i takim tematem jak barwny świat Hollywood gra nie może przepaść. Jej twórcy już planują kolejne dodatki – wniosą one do gry m.in. możliwość tworzenia filmów animowanych, ekipę kaskaderską, bardziej rozbudowane studio dźwiękowe, a pierwszy z nich będzie najprawdopodobniej zatytułowany Hollywood Spectacle. Ale o tym na razie ććććś, bo to wciąż towarzyska plotka...



Beverly Hills + Miami Vice – w The Movies wszystko jest możliwe!

The Movies

Producent: Lionhead Studios

Dystrybutor PL: LEM

http://www.themoviesgame.com/

Premiera: wrzesień 2005

Gatunek: sim/ekonomiczna

Plusy: możliwość tworzenia własnych filmów • rewelacyjny i rewolucyjny interfejs

Minusy: Molyneux zawsze dużo obiecuje... • czy rzeczywiście składanie filmu z gotowych scen nie będzie ograniczało kreatywności graczy?

Na ostatnich zmianach w interfejsie The Movies wyraźnie zyskało. Twórcy gry chcą, by było to takie „The Sims z charakterem" i wygląda na to, że cel osiągną.

Autor: Foch


Kibice tłumnie stawili się na meczu...

ROME™
TOTAL WAR
BARBARIAN INVASION

Czy rzecz doskonałą można jeszcze poprawić? Okazuje się, że tak! Rome: Total War doczeka się wkrótce kontynuacji!


Przynoszę wam conajmniej 20 godzin grania!

Można się było tego spodziewać – podobnie jak w przypadku pozostałych gier z cyklu Total War (dla przypomnienia – Shogun i Medieval), również do Rome, najnowszej części serii, przygotowywany jest dodatek. Jego tematem będzie ekspansja terytorialna barbarzyńców z Europy Centralnej i Wschodu, która definitywnie zakończyła w siódmym wieku naszej ery panowanie Cesarstwa Rzymskiego.

Akcja dodatku osadzona jest więc mniej więcej trzy wieki po wydarzeniach, które zamykały Rome: Total War. Gra obejmuje trzysta lat historii między wiekiem IV a VII, dla Europy czas bardzo burzliwy. Cesarstwo Rzymskie, niegdyś potężne i niepokonane, rozpadło się na dwie części, a nacje dawniej zepchnięte na pogranicze Imperium urosły w siłę i zbroją się do walki o utracone ziemie. Ostatecznie, w grze będzie można pokierować dziejami 10 narodowości, a kampania dla każdej z nich ma trwać około 20 godzin.

Najciekawszym dodatkiem do gry są Hunowie, dzicy ze Wschodu, którzy jako naród koczowniczy mogą egzystować nawet wtedy, kiedy stracą swoją ostatnią osadę. Podczas gdy inne nacje w takiej sytuacji przegrywają, Hunowie zwijają manatki, tworzą hordę i ruszają w drogę, aby osiedlić się w innym miejscu – nierzadko najpierw zdobywając je siłą. Mogą oni również plądrować zdobywane miasta, zyskując w ten sposób bogactwa, potrzebne m.in. do zaciągnięcia we własne szeregi oddziałów najemników.

Kolejna duża nowość – co widać na screenach – to bitwy rozgrywane w nocy. Strona atakująca w tych potyczkach zdobywa przewagę morale, pod warunkiem jednak, że jej wojskami kieruje doświadczony generał, który potrafi zapanować nad oddziałami rozpierzchniętymi w ciemnościach. Bitwy w nocy wyglądają niesamowicie – płonące strzały, pochodnie i budynki rozświetlają ciemność łuną, a cienie żołnierzy tańczą w jej świetle na ubitej ziemi. Miodzio!

Bitwy w nocy wyglądają niesamowicie – budynki płoną, cienie żołnierzy tańczą na ziemi.

Pozostałe dodatki są z gatunku tych, jakich należało oczekiwać. Są nowe jednostki (np. mistrzowie w posługiwaniu się włócznią pochodzący z Saksonii), poprawiono algorytmy AI zarówno na mapie strategicznej, jak i taktycznej. Lekkie jednostki mogą teraz przeprawiać się przez rzekę, omijając most. Wprowadzono możliwość powierzania armii generałom nienależącym do królewskiego rodu (znosząc tym samym najdziwniejsze ograniczenie podstawowej wersji Rome: Total War). Będzie więc bardziej efektownie pod względem grafiki i bardziej grywalnie. Rzecz doskonałą rzeczywiście można poprawić.


Rzym płonie!

Barbarian Invasion

Producent: Creative Assembly

Dystrybutor PL: LEM

http://www.totalwar.com/

Premiera: jesień 2005

Gatunek: strategia

+	szybsze, większe bitwy • walka w nocy • poprawione AI na poziomie strategicznym i taktycznym
−	brak bitew historycznych

Barbarian Invasion wnosi do genialnej gry kilka niewielkich, ale efektownych poprawek. Jeśli lubisz strategie, już zacznij odkładać mamonę.

Autor: Foch

Poruszająca historia o ludzkim głodzie miłości, sprawiedliwości... i mózgu.

A gdyby tak coś strzeliło ci do głowy? A gdyby tak był to śmiercionośny pocisk? Czy po zejściu z tego świata nie byłbyś wkurzony?





Czas na plony, czas na żniwa, sprzęt rolniczy już nas wzywa!



Wykończ go kończyną!



Ałć! Bolało!



Chodź, potańcujemy!

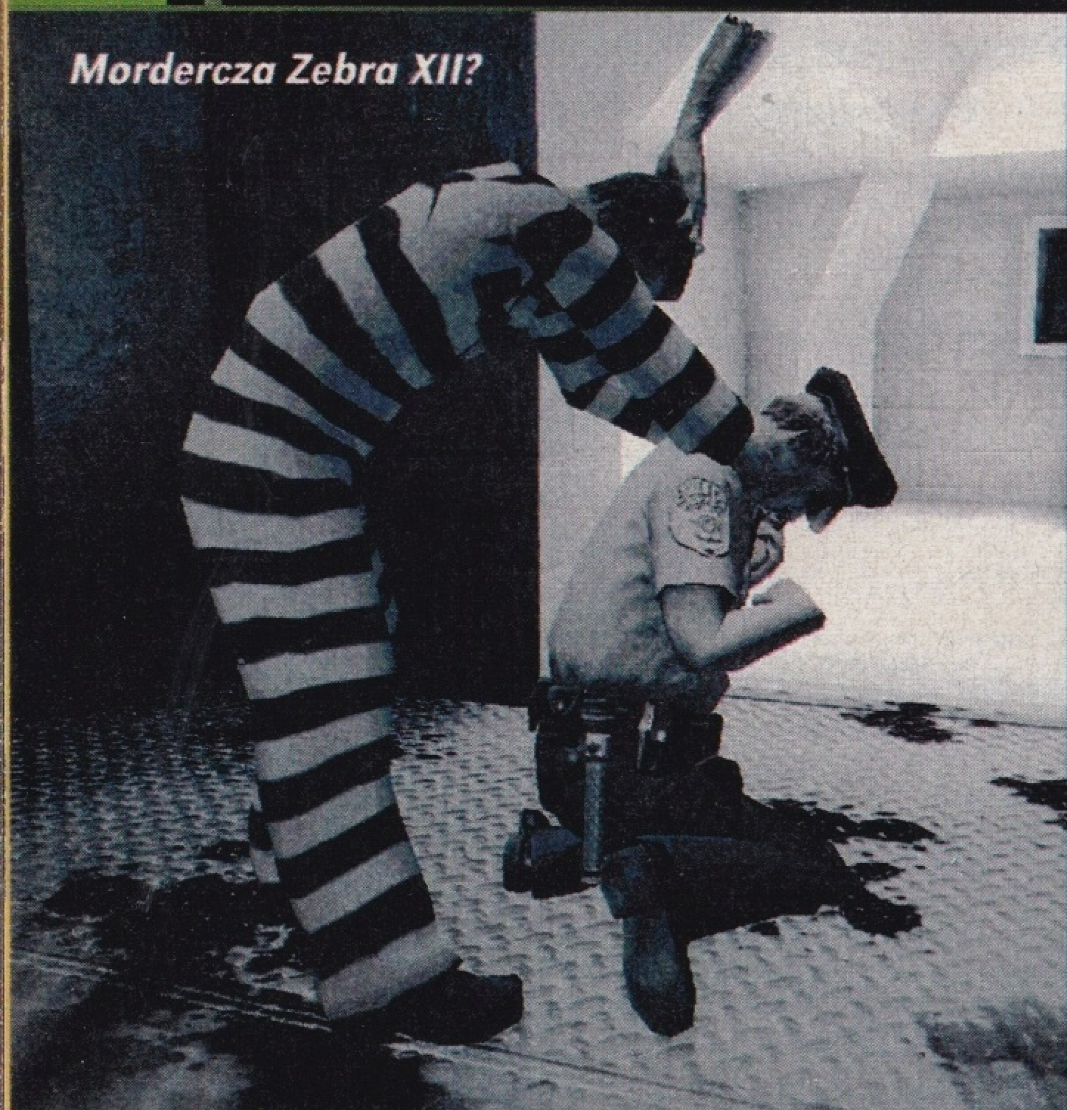
Filmowe koneksje Stubbs The Zombie

Podtytuł gry wyraźnie nawiązuje do klasycznego dzieła światowego kina. „Rebel without a Cause" – „Buntownik bez powodu" – z Jamesem Deanem w roli głównej. Dean wcielił się w postać Jima Starka, zbuntowanego romantyka, który w obcym mieście szuka miłości, przyjaciół i... wrogów. Stubbs też „budzi" się w nowym mieście, też szuka przyjaciół, wrogów i... mózgów. Czym różni się od Jima Starka? Jest mniej przystojny!!!

STUBBS THE ZOMBIE
IN REBEL WITHOUT A PULSE

Stubbs the Zombie in „Rebel without a Pulse" może stać się prawdziwą perełką wśród wtórnych i nudnawych gier akcji. Zakręcony pomysł oraz ogromna dawka ironii i czarnego humoru dają nadzieję na naprawdę niezłą gierkę.

Punktem wyjścia dla całej historii jest gwałtowna śmierć Edwarda „Stubbsa" Stubblefielda, zwykłego sprzedawcy, zamordowanego i pochowanego gdzieś na pustkowiach Pensylwanii w roku 1933. Po ponad 20 latach ekscentryczny multimilioner realizuje dzieło swego życia, budując ultranowoczesne miasto właśnie w Pensylwanii. Pech chce, że podczas budowy naruszone zostaje miejsce pochówku Stubbsa, a ten jako zombie wraca do świata żywych i jest maksymalnie wkurzony. **Cały urok tej idiotycznej fabuły polega na tym, że gracz wcale nie staje do walki z zombie – wręcz przeciwnie, sam wciela się w martwiaka Stubbsa i rusza w miasto.**



Mordercza Zebra XII?

Jak łatwo się domyślić, bohater wykorzystuje w walce przede wszystkim „naturalne" możliwości wynikające z jego stanu. Po pierwsze, może coś przekąsić dla podreperowania swej kondycji, przy czym główne jego danie to mózgi ludzkich oponentów.

Po drugie, zamiast używać czegoś tak mało wyrafinowanego jak karabin, Stubbs raczy wrogów swoimi wnętrznościami, wysyła zdalnie kierowaną oderwaną rękę czy kolegów stanu niezupełnie żywego. Bo dodatkowego smaczku (określenie może nie do końca na miejscu) grze dodaje opcja zamieniania przeciwników w zombie i dowodzenia coraz liczniejszą armią nieumarłych. Co więcej, „zaproszone" do współpracy zombiaki potrafią infekować kolejne ofiary, więc oddział gracza rozrosnąć może się do imponujących rozmiarów.

Oryginalność i innowacyjność zapowiadanych zdolności, ataków i ruchów Stubbsa zaowocować może rewelacyjną grywalnością. Przy tym wszystkim autorzy podają cały, było nie było obrzydliwy i mało zjadliwy (coś kulinarne określenia mi się nasuwają) temat w naprawdę dowcipnym sosie. Raczej trudno byłoby z przyjemnością animować głównego bohatera w czystym klimacie splatter. Owszem, możemy spodziewać się, że krew i inne płyny ustrojowe lać się będą hektolitrami, nabiera to jednak zupełnie innego charakteru, gdy serwowane jest z przymrużeniem oka. Zapowiada się naprawdę „pyszny" klimat rodem z horrorów klasy B z lat pięćdziesiątych (zresztą akcja samej gry nie przypadkiem toczy się w roku 1956).

Gracz poprowadzi swoje wirtualne *alter ego* w trybie TPP. **Gra tworzona jest na bazie zmodyfikowanego silniczka xboxowej wersji megahitu Halo.** Zastosowanie dosyć wiekowego engine'u może być słabym punktem tej produkcji, choć opublikowane screeny napawają optymizmem (*raczej odbierają apetyt – Rednacz*). Gra tworzona jest równocześnie na Xboxa i PeCety, więc raczej nie powinniśmy obawiać się tradycyjnie słabszych portów z konsoli. Dobrą wróżbą dla Stubbs the Zombie jest fakt, iż jej twórcą jest Alex Seropian, znany z pracy nad Halo. W Wideload Games znalazł on osobników o równie delirycznym poczuciu humoru, gotowych do pracy nad wirtualnymi przygodami Stubbsa.

Pomysł na Resident Evil na wesoło to dostateczna zachęta, by pilnie śledzić przebieg prac nad Stubbs the Zombie.

Podsumowując, jeśli przejadły ci się typowe do bólu strzelaniny TPP, jeśli mierzi cię podana ze śmiertelną powagą kolejna idiotyczna fabuła, uzasadniająca vendettę głównego bohatera, **jeśli nie drażni cię odjechane poczucie humoru (vide biegające samodzielnie przedramię głównego bohatera), to Stubbs the Zombie in „Rebel without a Pulse" jest produkcją tworzoną właśnie z myślą o tobie.** Pomysł na Resident Evil na wesoło to dostateczna zachęta, by pilnie śledzić przebieg prac nad grą.

A choć zaliczyła już ona poślizg, to do sklepów trafić powinna w czwartym kwartale tego roku. Czekamy!

Stubbs the Zombie

Producent: Wideload Games
Dystrybutor PL: brak
http://www.stubbsthezombie.com/
Premiera: koniec 2005
Gatunek: TPP

+ oryginalny pomysł • klimat horrorów klasy B
– nieco archaiczny silnik graficzny

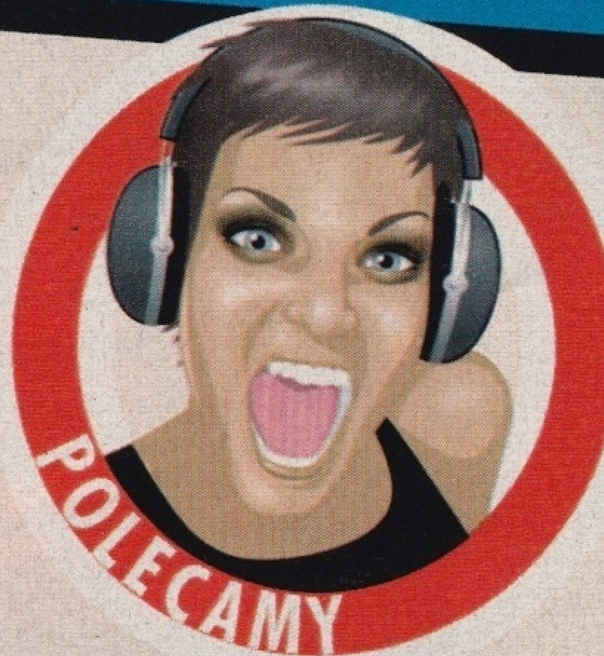
Powiew martwej świeżości wśród gier TPP.

Autor: Cortes

WWW.PLAY.pl





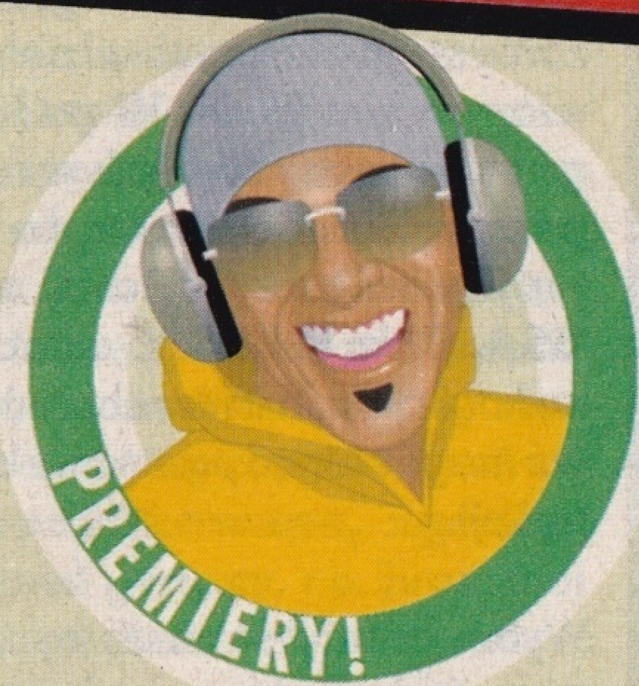




4000 tytułów na stanie!



HURTOWNIA = NISKIE CENY



PREMIERY - U NAS!



www.GTR.play.pl



www.WB3.play.pl

54 THE FALL PL

www.FALL.play.pl





Figurki z gier



Różne modele...
Ceny od 39zł do 49zł
wysokość około 18cm



Głośniki JumboBass MM 650 Multimedia
75zł



GT4 PS2
219zł



GamePad MT169 WARRIOR
19zł



FILM DVD
Władca Pierścieni: Dwie Wieże - pudełko kolekcjonera 5DVD

Zamówienia składać:



1. www.play.pl
2. SMS - 604 100 500
3. tel. (22)313 28 10; 11, 832 54 30; 31
4. FAX (22)833 39 61
5. SKLEP PLAY.pl W-wa 01-652 Potocka 14paw.3

SPRZEDAŻ HURTOWA: (22)313 28 06

WWW.PLAY.pl i już!

PS2

AKCESORIA

Doręczenie przez Pocztę - 10 zł za przesyłkę (Termin dostarczenia 3-6 dni roboczych)
Doręczenie w 24 godziny - 15zł (nie dotyczy soboty i niedzieli)
Płatnosc przy odbiorze przesyłki

Ceny aktualne na dzień: 30.04.2005.

Ceny zawierają podatek vat
Pytaj o dostępnośc towaru przy zamówieniu !
Opakowanie - specjalne tekturowe pudełko
Jesli zamawiasz na fakture VAT - tylko telefonicznie
Przedstawione ceny nie stanowią oferty handlowej.

www.PLAY.pl www.PLAY.pl www.PLAY.pl

BATTLEFIELD 2

Dzięki dotychczasowym częściom serii Battlefield toczyliśmy boje na prawdziwych frontach II wojny światowej i konfliktu wietnamskiego. Militarny spór przedstawiony w Battlefield 2 jest co prawda fikcyjny, ale nie mniej ekscytujący...



Ratatatata!

Mieszcząca się na jednej płycie DVD aktualna wersja kodu Battlefield 2 wywołała w naszej redakcji niemałe poruszenie. **Na ten tytuł czekaliśmy przecież kilkanaście miesięcy!** Co prawda entuzjazm nieco opadł, kiedy okazało się, że wersja udostępniona prasie przez koncern EA posiada tylko jedną mapę (Gulf of Oman), ale i tak pozwoliła nam ona zorientować się, czym Battlefield 2 różnić się będzie od swoich poprzedników i konkurencji.

Fabuła jako taka nie jest w serii Battlefield szczególnie istotna, jej główne zadanie z punktu widzenia gracza to wskazanie stron biorących udział w przedstawianym konflikcie. **W pełnej wersji gry dowiemy się, jak w niedalekiej przyszłości doszło do wybuchu wojny miedzy siłami zbrojnymi USA, Chin i MEC** (to ostatnie to fikcyjna koalicja państw arabskich), będziemy też mogli stanąć po stronie każdej z tych frakcji.


Wybór broni jest obszerny, uzależniony oczywiście w głównej mierze od specjalności, którą zechcesz w danym momencie grać. **System klas żołnierzy został rozbudowany i bardziej przemyślany niż w Battlefield 1942 czy Battlefield Vietnam** – typy wojaków różnią się od siebie bardziej niż dotychczas, dodano też nowe, uzupełniające te już znane. Żołnierskich specjalności jest w grze siedem, po angielsku nazwanych następująco: medic, support, special ops (to klasy mniej lub bardziej nowe), assault, engineer, anti-tank oraz sniper (te znamy już z wcześniejszych gier). Rola medyków i jednostek wsparcia (support) to przede wszystkim dostarczanie żołnierzom na polu walki apteczek i amunicji. Medyk potrafi też stawiać na nogi padniętych (bo przecież nie martwych, skoro wracają do gry) kompanów.

Całkowicie nowa klasa special ops, czyli żołnierze jednostki specjalnej, wyposażona jest w ładunki wybuchowe oraz laserowy celownik, wykorzystywany we współpracy z graczami kierującymi fruwającymi pojazdami. Zadania wyko-

Pola walki



Battlefield 2 ma oferować **12 różnych map**, podzielonych mniej więcej równo między teatry wojenne Bliskiego Wschodu i Mandżurii. Twórcy przewidują 3-4 scenerie całkowicie miejskie. Ciekawe jest to, że każda lokacja ma trzy wersje uzależnione od liczby graczy (16, 32, 64). Na wstępnym etapie planowano, by mapy powiększały się automatycznie, w czasie rzeczywistym, wraz z dołączeniem nowych graczy, stwierdzono jednak, że byłoby to zbyt skomplikowane i w gruncie rzeczy mało praktyczne. Ostatecznie to gospodarz sesji od razu ustala limit zawodników, a tym samym wielkość lokacji. Na obrazkach możecie porównać trzy wersje mapy Gulf of Oman.





Bez pośpiechu, to nie promocja.



Ekran statystyk zawiera dużo więcej informacji niż w BF 1942.



Latanie odrzutowcami to wciąż spore wyzwanie...



Autostop, autostop, wsiadaj, bracie, dalej hop!



...za to helikopterami kieruje się doskonale!

nywane przez pozostałe klasy żołnierzy nie wymagają większych wyjaśnień – assault to żołnierz uniwersalny, engineer zajmuje się naprawianiem pojazdów, sniper usuwa przeciwników z daleka, a wybierając klasę anti-tank, dostajesz do łapy wyrzutnię pocisków przeciwpancernych. **Warto dodać, że klasy znane z wcześniejszych gier zostały nieco zmodyfikowane, zgodnie z sugestiami graczy**, np. broń snajperska ma teraz dłuższy okres ładowania pocisków, przez co nie możesz już z niej strzelać jak z karabinu.

Mapa Gulf of Oman dostępna w prasowej wersji kodu gry, dowodzi, że **ekipa z Digital Illusions to mistrzowie w tworzeniu lokacji do rozgrywki wieloosobowej.** Jest rozległa, ale nie za duża (finalna wersja Battlefield 2 ma zawierać trzy wersje każdej scenerii: dla 16, 32 i 64 osób), w jej centrum znajduje się strefa miejska, miejsce ostrych ogniowych starć, dwa przeciwległe końce zajęte są przez lotnisko MEC i lotniskowiec USA. Sporo jest pojazdów lądowych i latających (czołgi, transportery opancerzone, wojskowe gaziki, myśliwce, helikoptery). Mapa Gulf of Oman nie tylko obfituje w takie zabawki, jest także bardzo zróżnicowana. Można na niej zakosztować zarówno walki w mieście, jak i na otwartej przestrzeni, przeprowadzać i odpierać desant, zmierzyć się z przeciwnikiem w powietrzu. Jeśli pozostałe lokacje (ma ich być łącznie dwanaście) zostaną skonstruowane w równie trafiony sposób, graczy czeka naprawdę wiele emocjonujących sesji...

Wrażenia z samej rozgrywki są więcej niż dobre. **Przeniesienie konfliktu w czasy współczesne zwiększa atrakcyjność zabawy**. Takie pole walki stawia przed żołnierzami przede wszystkim dwa wymagania – dużą mobilność i konieczność zachowania skutecznej komunikacji – i obydwa znajdują odzwierciedlenie w rozgrywce. Zwiększyła się szybkość, z jaką poruszają się jednostki, a mimo że lokacje są dość duże, to dzięki pojazdom różnego rodzaju możesz w niedługim czasie dostać się z jednego punktu zapalnego mapy do drugiego. Dostępna jest również nowa opcja „biegu sprintem" – korzystając z niej, przemieszczasz się szybciej, ale nie możesz strzelać.

Programiści z Digital Illusions wciąż wiedzą, co kręci fanów sieciowych shooterów.

Nowinki pojawiły się także w komunikacji, sposobie przekazywania rozkazów i meldunków. Rolę klawiszy funkcyjnych, które umożliwiały porozumiewanie się między oddziałami, pełni teraz okienko komunikacyjne pojawiające się po wciśnięciu [Q], na którym myszką wybierasz i zatwierdzasz odpowiednią komendę. Do tego rozwiązania trzeba się przyzwyczaić, ale szybko zobaczysz, że sprawdza się ono znakomicie w warunkach bojowych. Cały czas funkcjonuje oczywiście także chat, w którym to, co chcesz przekazać innym graczom, wpisujesz z klawiatury.

Battlefield 2 zmienia sposób organizacji jednostki podczas walki. Żołnierze mogą łączyć się w zespoły współpracujące i komunikujące się ze sobą. Wpływa to także na system punktacji – jesteś nagradzany nie tylko za zabicie przeciwnika, lecz również za grę zespołową (głównie za leczenie kompanów i wspieranie ich amunicją) oraz za asysty, czyli np. kierowanie transportem, którego działko, operowane przez innego gracza, skosiło oddział wroga.

Według założeń twórców Battlefield 2 żołnierze mają łączyć się w zespoły, każdy z własnym dowódcą, który z kolei odpowiada przed komendantem (z ang. Commander). W związku z tym pojawił się w grze całkiem nowy tryb zabawy, dostępny jednemu, wybranemu przez pozostałych graczy reprezentantowi każdej ze stron konfliktu. Commander ma widok na całą mapę, może więc komunikować się z zespołami, ostrzegając ich przed zagrożeniem lub skuteczniej kierując atakiem. Może on także skorzystać z satelity lub bezzałogowego samolotu zwiadowczego, by określić położenie wroga, zrzucić w dowolnym miejscu skrzynię z amunicją i bronią lub też wskazać wybrany punkt mapy jako cel dla ostrzału artyleryjskiego. To w sieciowych FPS-ach prawdziwa rewolucja, jednak dopiero grając w pełną wersję gry, z dużą liczbą żywych graczy, będzie można ocenić jak pomysł ten sprawdza się w warunkach bojowych.

Nowy Battlefield zapowiada się naprawdę wyśmienicie, a kilkanaście sesji rozegranych na Gulf of Oman pokazuje, że **programiści z Digital Illusions wciąż wiedzą, co kręci fanów sieciowych shooterów.** Obecna wersja gry ma ogromne wymagania sprzętowe, kod sieciowy jest mało stabilny, ale to te rzeczy, które optymalizuje się na końcu okresu produkcji. Będzie dobrze – przekonasz się sam, już w czerwcu!!!

Battlefield 2

Producent: Digital Illusions

Dystrybutor PL: EA Polska

http://www.battlefield2.com/

Premiera: czerwiec 2005

Gatunek: FPS

(+) współczesne pole walki • większa dynamika gry • świetne mapy

(–) duże wymagania sprzętowe • niezbyt stabilny (obecnie) kod gry

Pozbawiony wad wcześniejszych części serii Battlefield 2 będzie wielki. Duża niewiadoma to obecnie tryb Commander, największa nowość w tej grze.

Autor: Foch

Nadchodzi Apokalipsa



Firma Buka, potentat rosyjskiego rynku gier komputerowych, zapowiedziała oficjalnie swój nowy, znajdujący się obecnie w produkcji, tytuł – Hard Truck: Apocalypse Wars. Warto na niego zwrócić uwagę, bo to dość nieoczekiwany dodatek do serii Hard Truck, która dotąd koncentrowała się na wiernym symulowaniu jazdy osiemnastokołową ciężarówką. W nowej grze będziemy nie tylko jeździć – uwaga! – po świecie zniszczonym wojną atomową, ale również walczyć przy użyciu zainstalowanej na autach broni palnej. W związku z tą zmianą Hard Truck trafił do nowego developera, firmy Targem.

Twórcy gry obiecują możliwość modyfikowania i rozbudowywania pięciu standardowych modeli ciężarówek, ponad 30 broni do montażu na swojej maszynie, zróżnicowane misje (pojedynki wozów, szmuglowanie dóbr przez tereny zajęte przez przeciwnika, a nawet walkę z robotami oraz 16 dużych i małych „bossów"). Hard Truck będzie miał również misje generowane losowo, dlatego każda rozgrywka będzie inna. Do tego oczywiście dochodzi rozbudowany model jazdy i fizyki pojazdów, efektowna grafika i gitarowa oprawa dźwiękowa. Zapowiada się i smakowicie, i oryginalnie – finalny produkt może wnieść nową jakość do gatunku PeCetowych samochodówek.

www.buka.com

Wkrótce będzie Prey!!!

Jednak! Prey, gra opóźniania (a przez pewien okres czasu nawet oficjalnie zawieszona) niemal równie często jak Duke Nukem Forever, wciąż powstaje, a co więcej, już wkrótce zobaczymy dokładnie, jak wygląda. Firma 3D Realms, posiadająca prawa do tego tytułu, zapowiedziała bowiem, że zaprezentuje tę produkcję na tegorocznych targach E3. Na razie nie wiemy niestety zbyt wiele na temat tej niemalże mitycznej gry – według nielicznych potwierdzonych informacji pracuje nad nią zewnętrzny developer, którego postępy 3D Realms na bieżąco kontroluje. Niemalże pewne jest także to, że Prey będzie wykorzystywać zmodyfikowany engine Dooma 3. Zewnętrzny developer, o którym mowa, to studio Human Head Studios – twórca Dead Man's Hand.

Wraz z tymi doniesieniami ożywiła się również strona internetowa gry: http://prey.com/!



Prey będzie straszny...

www.prey.com

Wszyscy chcą NFS



Na razie pokazano nam tylko tyle.

Jak co roku, koncern Electronic Arts szykuje kolejne odsłony swoich najlepiej sprzedających się serii. Jedną z nich jest cykl Need For Speed, która w najnowszej edycji otrzyma podtytuł Most Wanted.

Nowa gra ma łączyć nielegalne uliczne rajdy z NFS: Underground z policyjnymi pościgami, które pamiętamy z wcześniejszych części. Oznacza to, że osiągając sukcesy w kolejnych wyścigach, będziesz zwracał na siebie coraz większą uwagę policji. Uliczne pojedynki będą więc trudne – nie dość, że będziesz ścigał się z konkurentami, to jeszcze uciekał przed drogówką. W grze pojawią się też nowe klasy pojazdów, m.in. muscle cars. Premiera? W IV kwartale 2005.

www.ea.com

Krótko i szybko

Dimitri żyje!



W wywiadzie udzielonym magazynowi Computer and Video Games Peter Molyneux, szef studia Lionhead, potwierdził, że trwają prace nad grą Dimitri. To produkcja o tyle nietypowa, że – jak mówi sam Peter – ***„To gra o tobie. Pozwala każdemu przeżyć na ekranie całe swoje dotychczasowe życie"***. Hmmm... Molyneux zawsze obiecywał sporo, ale to już chyba przesada!

Wampir opóźniony

Opóźni się premiera gry Vampyre Story, przygodówki powstającej w studiu Autumn Moon Entertainment, założonym przez byłych pracowników Lucas Arts. Poślizg jest wynikiem zerwania przez dystrybutora podpisanej już umowy. Ekipa Autumn Moon zrobi jednak wszystko, by gra trafiła na rynek, bo – jak sami twierdzą – ich produkcja ***„ma szansę odnieść sukces równie duży jak stare przygodówki Lucas Arts"***.



Zły Coppola



Francis Ford Coppola, twórca filmu „Ojciec Chrzestny" (i wielu innych znakomitych obrazów), jest wściekły na koncern Electronic Arts, który tworzy ***„brutalną grę komputerową"*** na bazie jego dzieła. Jak twierdzi Coppola, nikt nie pytał go o zdanie na temat planowanej produkcji!

Half-Life 2 po raz drugi!

Dobra wiadomość dla wszystkich fanów najlepszego FPS-a ubiegłego roku – czyli Half-Life'a 2. Valve Software ogłosiło, że trwają obecnie prace nad dwoma dodatkami do tego tytułu.

Pierwszy z nich, zatytułowany The Lost Coast, zostanie udostępniony za darmo za pośrednictwem usługi Steam jeszcze w maju. Za The Lost Coast nie trzeba będzie płacić, bo składa się on z tylko jednego, niewielkiego poziomu, skonstruowanego w taki sposób, by wycisnąć wszystko z kart graficznych. Będą więc rozległe przestrzenie, szczegółowe obiekty 3D i mnóstwo efektów. Dużo poważniejszy będzie kolejny dodatek, tym razem już płatny, o tytule The Aftermath. Jego bohaterką będzie Alyx, a cała rzecz dziać się będzie wkrótce po wydarzeniach przedstawionych w Half-Life 2. Twórcy gry nie chcą jeszcze zdradzić zbyt wielu szczegółów poza wstępną datą premiery planowaną na jesień 2005 – twierdzą jednak, że fani gry na pewno będą zaskoczeni!



Dodatek do HL2 już po wakacjach!!!



www.valvesoftware.com



Szybko! Za tym czołgiem!

Służba wzywa po raz drugi

Nie będzie to dla nikogo wielkim zaskoczeniem, ale fakt jest faktem – na początku kwietnia koncern Activision oficjalnie potwierdził, że trwają prace nad Call of Duty 2, kontynuacją największego konkurenta Brothers in Arms i serii Medal of Honor w walce o prym wśród FPS-ów osadzonych w realiach II wojny światowej.

Oto krótkie podsumowanie znanych już informacji na temat tej gry. Call of Duty 2 będzie wykorzystywała całkowicie nowy engine graficzny, oczywiście supermegahiperpotężny. Również algorytmy sztucznej inteligencji zostaną opracowane od podstaw i mają być dużo lepsze niż te znane z oryginału. Na grę będą się składały cztery kampanie, każda przedstawiająca frontowe losy jednego żołnierza i jego oddziału. Misje składające się na tryb single player będzie można rozegrać na dwa sposoby – w kolejności chronologicznej lub też fabularnej (wtedy poznajemy losy każdego żołnierza z osobna).

W Call of Duty 2 mają pojawić się elementy taktycznego kierowania drużyną, zrealizowane w podobny sposób jak w recenzowanym w poprzednim numerze Brothers in Arms. Mówi się także o tym, że w nowej grze Activision duże znaczenie będą miały warunki meteorologiczne oraz frontowe, np. prowadząc atak pod zasłoną dymu ulatującego z płonących wraków, będziesz trudniejszy do wykrycia i ustrzelenia.

Klimat będzie budował również system Battle Chatter, który ma na bieżąco, w zależności od wydarzeń na polu walki, generować sensowne odzywki i okrzyki żołnierzy sterowanych przez komputer! Premiera? Trzeci kwartał 2005.

www.callofduty.com

Taktowani Metronomem

Szwedzka firma Team Trasier zapowiedziała grę Metronome, która ma zrewolucjonizować gatunek przygodówek. Wszystkie sekrety Metronome mamy poznać na targach E3, z informacji już udostępnionych kształtuje się obraz produkcji, w której gracze będą mogli nagrywać „własne dźwięki", aby użyć ich w walce z przeciwnikami, jak również korzystać z muzyki, by wpływać na emocje postaci sterowanych przez komputer.

Klimat i styl graficzny gry przypominają nieco film „Miasto Zaginionych Dzieci". Akcja – z tego, co wiemy – toczyć się będzie w metropolii, której obywatelami rządzi Korporacja. Bohater, w wyniku spotkania z tajemniczą dziewczyną, odkryje mroczne sekrety Korporacji i zacznie kwestionować otaczającą go rzeczywistość. Hmmm... Dziwne, ale intrygujące. Więcej na temat tej gry napiszemy na pewno po targach E3.

www.tarsier.se/metronome



Chociaż grę robią Szwedzi...



...wygląda jak dzieło Francuzów.

Harry Potter i jego magia

Dwa koncerny – growy Electronic Arts i filmowy Warner Bros. Interactive – udzieliły wspólnie informacji na temat nadchodzącego filmu o przygodach młodocianego czarodzieja Harry'ego Pottera oraz towarzyszącej kinowej premierze grze komputerowej. Zarówno film, jak i gra będą bazować na czwartej książce cyklu J.K. Rowling, noszącej tytuł „Harry Potter i Czara Ognia". W produkcji tworzonej przez wewnętrzne studio EA gracze będą mogli wcielić się w każdą z głównych postaci filmu – Pottera, Rona Weasleya i Hermione Grange. Co więcej – będzie to nowy element w grach poświęconych Harry'emu – możliwa będzie współpraca dwóch graczy w trybie co-op. Opcja ta na pewno znajdzie się w konsolowych wersjach gry, nie wiadomo, czy przetrwa również konwersję na PeCety. Większych zmian jednak nie przewidujemy. Jeśli podobały ci się wcześniejsze produkcje z magicznym dzieciakiem, również Harry Potter i Czara Ognia da ci odpowiednią dawkę dobrej zabawy.



Harry znów będzie czarował!

www.ea.com



Zobacz nową Larę

Tak bardzo śpieszyliśmy się, by informować was o postępach w pracy nad nową częścią Tomb Raidera (o podtytule Legend), że newsa na ten temat zamieściliśmy w poprzednim numerze, który wychodził do drukarni kilka dni przed udostępnieniem prasie screenów z aktualnym wizerunkiem Lary Croft. Teraz więc już nic nie piszemy, tylko pokazujemy obrazek – panna Croft rzeczywiście wygląda teraz bardzo smakowicie!

www.tombraider.com

Kolejna cyfrowa iluzja



Studio Digital Illusions, odpowiedzialne za serię Battlefield, szykuje nowego FPS-a. Na razie jednak nie wiadomo o nim nic poza tym, że się ukaże – informacja na ten temat znalazła się w oświadczeniu prasowym firmy, przedstawiającym harmonogram wydawniczy na najbliższe kilkanaście miesięcy. Czytamy tam, że już na jesieni tego roku DICE wyda shootera, który wciąż nie posiada tytułu. Ciekawe!

Serious Sam II

Firma CroTeam oficjalnie potwierdziła, że trwają prace nad grą Serious Sam II, czyli kontynuacją wcześniejszych Serious Sam: The First Encounter i Serious Sam: The Second Encounter. Gra będzie bazowała na nowej generacji silnika o nazwie Serious Engine – popatrzcie na screen z gry!





Strażnicy nocy

Firma Nival oficjalnie zapowiedziała premierę swojej nowej gry o tytule Night Watch, taktycznego RPG-a wykorzystującego postacie, lokacje i motywy fabularne z filmu o tym samym tytule, który określany jest mianem „rosyjskiego Matrixa". Sam film polecamy – a na grę czekamy!

Ruszaj w kosmos

Dobra wiadomość dla fanów kosmicznych symulacji handlowych – prace nad X3: Reunion idą pełną parą. Pod koniec kwietnia developer gry, firma Egosoft, wypuściła kilka screenów z tej produkcji. Wyglądają naprawdę niesamowicie...



Kompania... Bohaterów


Będzie i piechota...


...i czołgi.

Poznaliśmy już Kompanię Braci, teraz czas na Kompanię Bohaterów. Taki właśnie tytuł – Company of Heroes – nosić będzie nowa gra studia Relic Entertainment, znanego przede wszystkim z serii wybornych kosmicznych gier strategicznych Homeworld. Tym razem ekipa Relix przenosi się z międzygwiezdnej przestrzeni na ziemię, dokładniej w czasy i realia II wojny światowej.

Atutem gry ma być przede wszystkim fenomenalna oprawa graficzna, wykorzystująca engine Essence, stworzony w laboratoriach Relic Entertainment. Dzięki niemu tradycyjny RTS ma wyglądać jak hollywoodzki film wojenny. Co dokładnie kryje się za tymi zapowiedziami, tak naprawdę nie wiemy, możemy jedynie wyobrazić sobie efekty takie, jak zbliżenia, spowolnienia i obroty kamery towarzyszące wymianie ognia (co rzeczywiście mogłoby wyglądać dość efektownie). W połączeniu z zaawansowanym modelem fizyki nowy engine studia może sprawić, że Company of Heroes będzie najbardziej realistyczną grą w swoim gatunku.

Jak większość amerykańskich produkcji opowiadających o II wojnie światowej w Europie, także i Company of Heroes rozpocznie się podczas lądowania w Normandii, a zakończy zdobyciem Berlina. Poza oszałamiającą grafiką i – jak twierdzą twórcy – wciągającą fabułą opowiadającą o Kompanii Able, gra ma się też charakteryzować mapami, na których każdy element środowiska będzie można zniszczyć. Company of Heroes ukaże się w 2006 roku, a – już tradycyjnie – więcej informacji na jej temat pojawi się na targach E3.

www.companyofheroesgame.com

Zły dzień w L.A.

Firma Enlight zapowiedziała grę Bad Day in L.A., przygotowywaną we współpracy z enigmatycznym producentem American McGee, odpowiedzialnym za m.in. Alice i Scrapland. Bad Day in L.A. ma być tytułem równie wyjątkowym – bohaterem gry jest Anthony Williams, bezrobotny włóczęga, który w wyniku zbiegu okoliczności ratuje Los Angeles przez atakiem terrorystów, inwazją umarlaków, skutkami trzęsienia ziemi i innymi nieszczęściami. Ma być dużo humoru i sporo akcji, a wszystko na dziesięciu poziomach wzorowanych na autentycznych lokacjach. Premiera – 1 kwartał 2006.

www.enlight.com

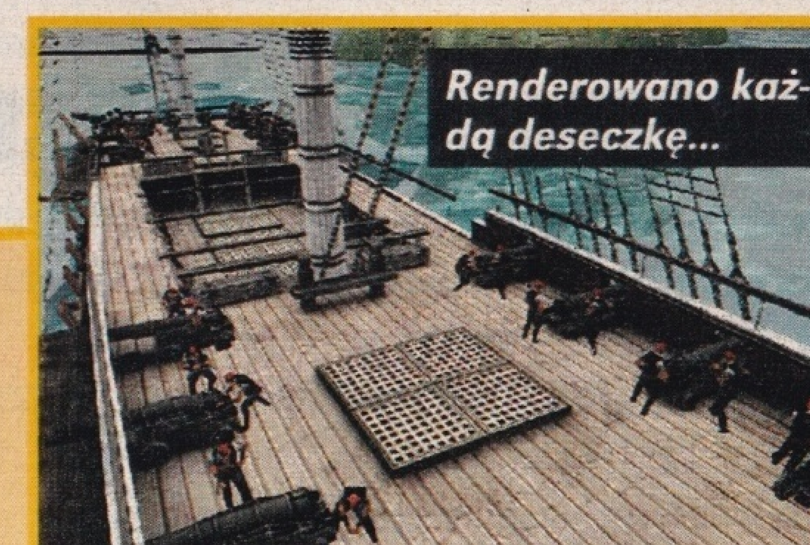
Quake IV


Nowy screen z Quake IV.

www.ravengames.com

Rzadko która gra oczekiwana jest tak bardzo, że nawet pojawienie się jednego screena z niej wzbudza burzę na forach internetowych. Tak jednak stało się w pierwszej połowie kwietnia, kiedy koncern Activision udostępnił... DRUGIEGO SCREENA Z GRY QUAKE IV. Obrazek ten znajdziesz obok, a jak już się napatrzysz, wróć do lektury tego newsa. ....
Już? Poza screenem Activision wyjawił również kilka informacji dotyczących fabuły. Gra kontynuuje historię opowiedzianą w Quake II. Jej bohaterem jest Matthew Kane, członek oddziału Rhino Squad, uczestnik inwazji ziemskich sił na planetę obcych Stroggów. To właśnie on doprowadzi kosmitów do klęski, korzystając po drodze z całego arsenału pukawek i – uwaga! – pojazdów zmechanizowanych. Grę, o czym wiemy od dawna, napędza silnik Dooma 3, a ukaże się ona najprawdopodobniej w czwartym kwartale 2005 roku.

Swashbucklers zmieniają epokę


Renderowano każdą deseczkę...

Swashbucklers, gra o piratach przygotowywana przez rosyjskie studio Akella, zmieniła podtytuł i okres historyczny, w którym osadzona jest fabuła. Stary tytuł (Swashbucklers: Legacy of the Drake) został zastąpiony przez nowy – Swashbucklers: Blue & Grey, a czas akcji przesunął się z wojny 1812 roku do okresu walk pomiędzy Północą a Południem. Twórcy gry uznali, że dni ostatniego renesansu pirackiej działalności na Karaibach będą dla graczy ciekawsze – tym bardziej że żadna komputerowa produkcja nie przedstawiała jeszcze kaperskiego żywota w tych realiach. Dzięki tej zmianie będziemy mogli przyłączyć się do floty Unii lub Konfederacji, a także rozpocząć działalność na własną rękę, samodzielnie lawirując między mieliznami morza i polityki. Będziemy grabić, topić i mordować, ale również szmuglować nielegalne towary i przedzierać się przez wojskowe blokady odcinające porty od morza.

Premiera gry przewidziana jest na IV kwartał 2005 roku. Ale wydaje się, że jest na co czekać.

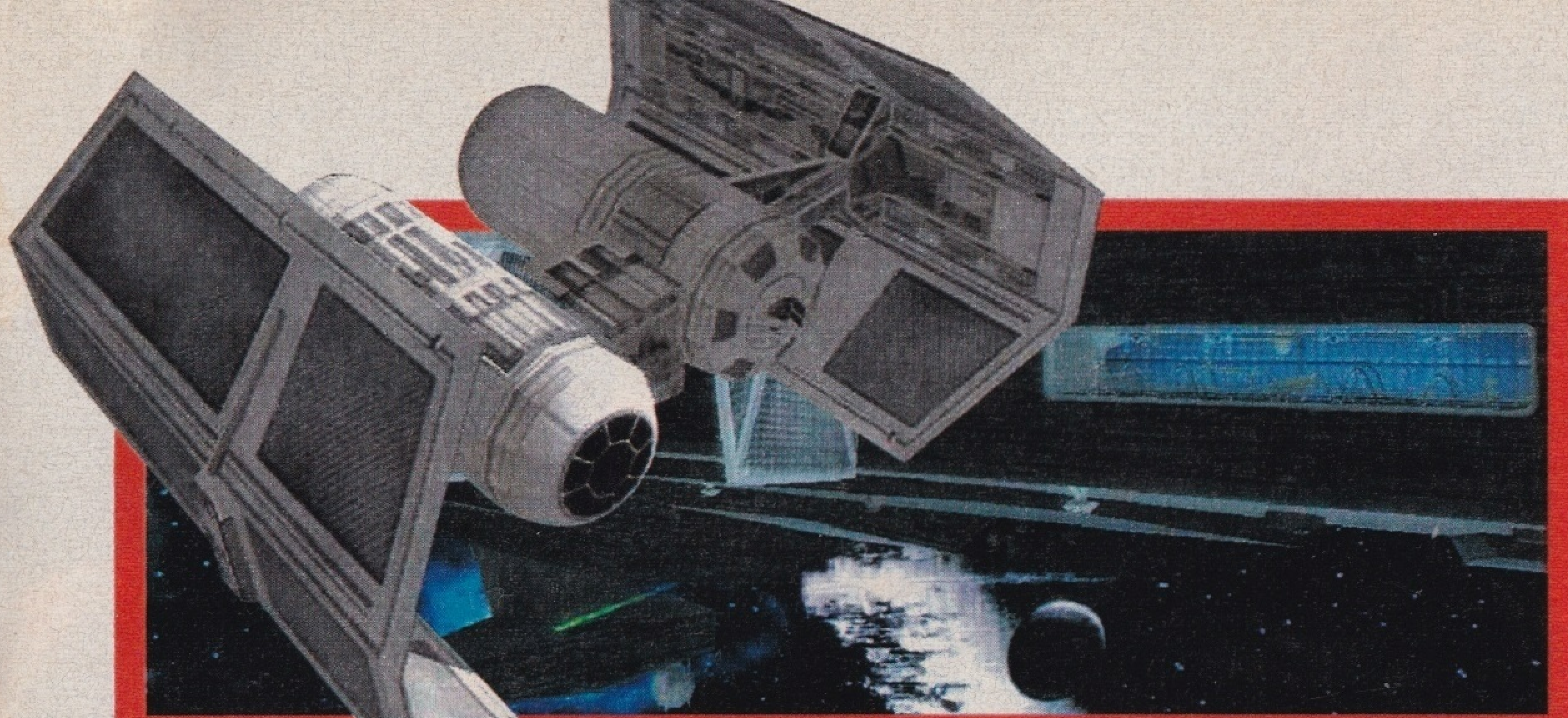
www.akella.com

TOP-13 LISTA PRZEBOJÓW

Miejsce	Tytuł	Kod
1	Gothic II: Noc Kruka	241
2	Warcraft III	010
3	Diablo II	008
4	SW: KOTOR II	248
5	Painkiller: Battle Out of Hell	239
6	Half-Life 2	223
7	NFS: Underground 2	209
8	Splinter Cell: Chaos Theory	258
9	Rome: Total War	204
10	SW: Republic Commando	256
11	The Sims 2	204
12	Brothers in Arms	255
13	GTA Vice City	025

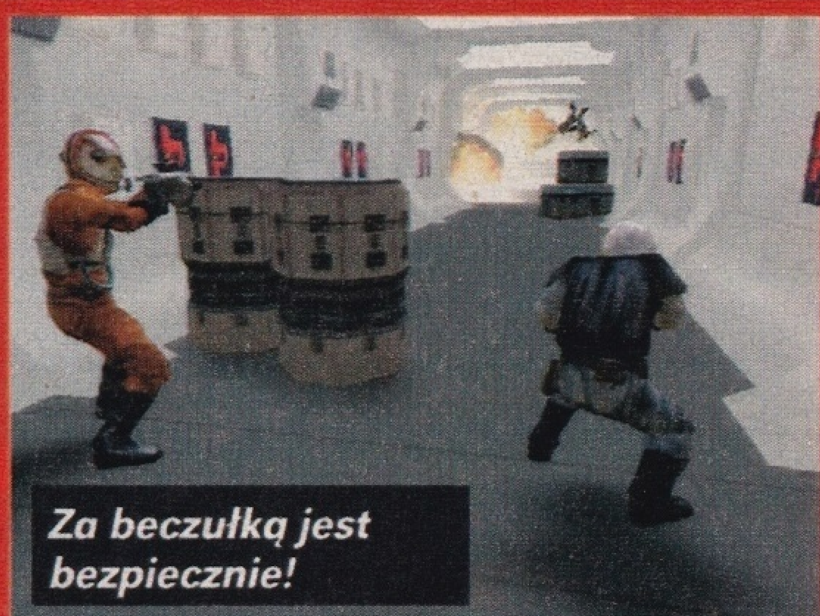
Kod	Tytuł	
262	Blood Rayne 2	NOWA
239	Settlers V	
213	SW: Battlefront	
034	Morrowind	
240	The Punisher	
206	FIFA 2005	
230	Rollercoaster Tycoon 3	
263	Cold Fear	NOWA
249	Sudden Strike: Resource War	
242	Hearts of Iron 2	
235	Everquest 2	
250	S.W.A.T. 4	
263	LEGO Star Wars	NOWA
216	Armies of Exigo	
243	Scrapland	

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea, Heyah). Koszt wysłania jednego SMS-a wynosi 1.22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.





Hmm... Matrix w Star Wars?



Za beczułką jest bezpiecznie!

Gwiezdne Wojny znowu w sieci

Firma LucasArts, cholerni szczęściarze z prawami do wykorzystywania w grach postaci i lokacji związanych z sagą Gwiezdnych Wojen, korzysta na szczęście z tej licencji z rozwagą, inwestując tylko w projekty, które sprawdziły się w boju. Jednym z nich był Star Wars Battlefront, przeniesienie formuły sieciowego FPS-a do świata Mocy. Ponieważ gra spodobała się i graczom, i recenzentom, LucasArts dał zielone światło jej kontynuacji, co oficjalnie zostało ogłoszone w połowie kwietnia.

Star Wars: Battlefront II ukaże się na jesieni 2005 r. Możemy spodziewać się po nim 12 nowych map, podobnie jak w poprzedniej części gry połączonych nieliniową kampanią. Ze względu na tegoroczną premierę Epizodu III będzie on w grze reprezentowany w większym stopniu niż pozostałe części sagi, LucasArts obiecuje jednak, że każdy z filmów znajdzie tu swoje odbicie w postaci lokacji zamienionej na mapę do multiplayerowych strzelanin. Kilka z tych miejsc to m.in. wulkaniczna planeta Mustafar, wnętrze Gwiazdy Śmierci oraz pokład statku Tantive IV, który pojawia się na początku Nowej Nadziei.

Dużą nowością mają być pojazdy kosmiczne, którymi będzie można kierować w międzygwiezdnej przestrzeni. Możliwe mają być również „przesiadki", czyli sytuacje, w których zaczynasz misję na pokładzie myśliwca, lądujesz w dokach statku-bazy, toczysz pojedynek na jego korytarzach, a następnie wskakujesz do innego myśliwca i wracasz do walki w kosmicznej próżni. Może być ciekawie!

www.lucasarts.com

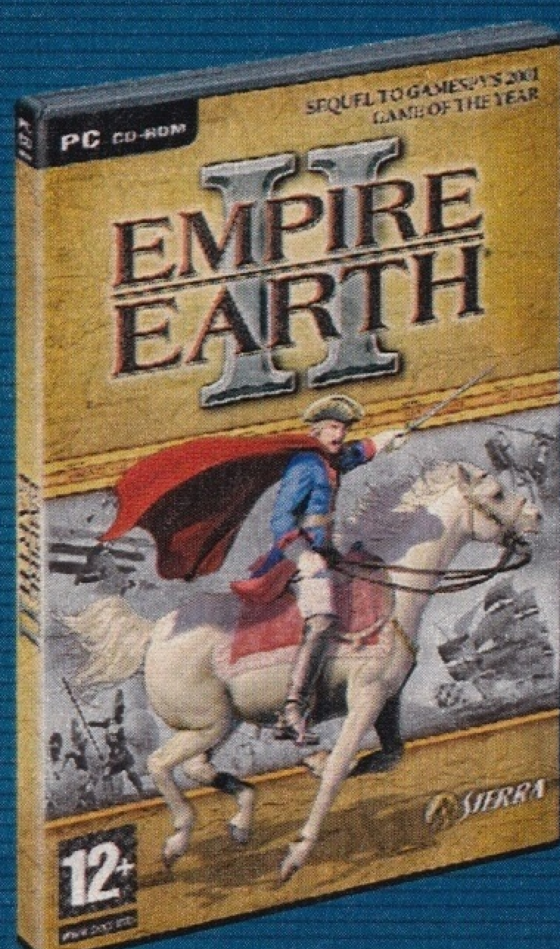
Głosuj SMS-em • Wygraj nagrodę

225	NBA 2005	
226	Prince of Persia 2	
257	Empire Earth II	
236	Chronicles of Riddick	
227	Vampire the Masquerade: Bloodlines	
266	Act of War	NOWA
251	Playboy: The Mansion	
264	Driv3r	NOWA
265	Championship Manager 5	NOWA
254	Fallout 2	
259	Kozacy II: Napoleońskie boje	
245	Evil Genius	
212	MOH: Pacific Assault	
260	Project: Snowblind	
261	Silent Hunter III	

Na gry z listy TOP-13 możesz głosować przy pomocy SMS-ów! Aby oddać głos, wyślij na numer **7164** wiadomość o treści **LP.CL.#** (zamiast # podaj przypisany grze numer – jest w czarnym polu). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści **LP.CL.nazwa_gry**. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. Pełna lista gier znajduje się na stronie **www.click.pl**

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę **Empire Earth II** ufundowaną przez jej polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt!!!

CDPROJEKT



BLOOD 2

Ma oszałamiające kształty, usta kusicielki i obiecujące ognisty temperament rude włosy. Nie zdziw się jednak, kiedy zaproszona na kolację zamówi krwisty stek...

W ciągu trzech ostatnich lat ponętna Rayne była bardzo zajęta. Brała udział w muzycznych teledyskach, odkrywała swoje nieprzeciętne wdzięki w magazynie Playboy i podpisywała intratne filmowe kontrakty. W napiętym grafiku znalazła jednak czas, by wystąpić w grze Blood Rayne 2, która właśnie ukazała się na PC. **Czy nadmiar obowiązków seksownej dhampirzycy nie zaszkodził tej produkcji?**

Można powiedzieć: „Co to za pytanie?!?". Jaka Rayne była zajęta? Na kanale MTV2 dhampirzyca objawiła się dzięki specjalistom od komputerowej animacji, render do magazynu Playboy (swoją drogą to właśnie on znajduje się na naszej okładce!) przygotował w 3D Studio i Photoshopie jakiś utalentowany grafik, a kontrakt z Hollywood na wykorzystanie odzianej w czarny latex rudowłosej mistrzyni fechtunku podpisał jakiś smutny prawnik w szarym garniturze. Akapit otwierający tę recenzję podkreśla jednak coś innego – koncentrując się na przemienianiu Rayne w jedną z bohaterek współczesnej popkultury, **ekipa Terminal Reality zapomniała o tym, co zapoczątkowało popularność dhampirzycy.** Czyli grach.

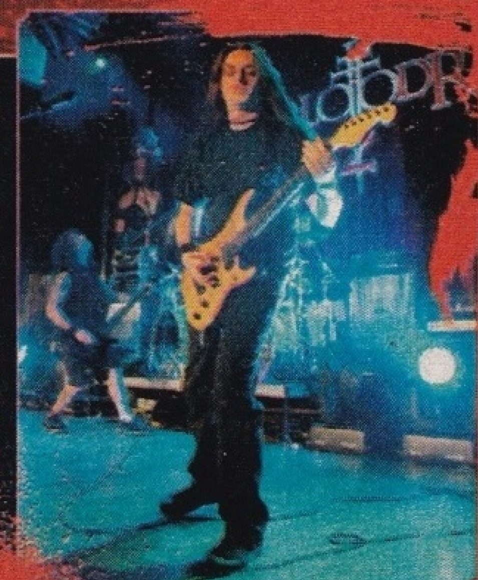
Bez obaw – Blood Rayne 2 to gra akcji, która plasuje się sporo powyżej średniej. Serce kraje się jednak (jak w konfrontacji z lodowatymi ostrzami Rayne) na myśl o tym, jak wyśmienita mogłaby to być gra. Całości brakuje jednak szlifu, sporo elementów jest niedopracowanych – głównie animacje postaci, wykrywanie kolizji obiektów, praca kamery. Na szczęście większość niedoróbek należy do kategorii „tyci-tyci-denerwujących", a nie „cholernie-irytujących-tak-że-masz-ochotę-kogoś-za...bić". Jeśli więc w poprzednią część Blood Rayne nie grałeś z pasją, a w portfelu nie nosisz zalaminowanych zdjęć głównej bohaterki – mówiąc krótko, jeśli nie masz większych oczekiwań w sto-

Ta dziewczyna nie łamie serc. Ona odcina głowy...

DRAYNE™

ROCK'N'RAYNE









Na zakończenie prac nad drugą częścią gry jej twórcy zorganizowali sobie całkiem niezłą imprezkę w słynnym klubie House of Blues w Los Angeles. Na scenie wystąpił metalowy zespół Shadows Fall, a wśród gości specjalnych pojawił się między innymi Jonathan Davis z zespołu Korn oraz modelka Ute Werner jako Rayne. Zobacz, jak bawiła się ekipa Terminal Velocity...



Tak wygląda jedzonko...



Niejeden facet stracił dla Rayne głowę.

sunku do Blood Rayne 2 – czeka cię co najmniej kilkanaście godzin emocjonującej, a przede wszystkim efektownej zabawy.

Rayne to dhampirzyca, na poły człowiek, na poły strzyga, córka wampira o imieniu Kagan, który – jak się wydawało – zginął na końcu pierwszej części gry. Przyczyną jego zgonu była Rayne, mszcząca się w ten sposób za śmierć matki, w brutalny sposób zabitej przez Kagana. Wszystko to działo się w latach 30. XX wieku, m.in. na terenach kontrolowanych przez nazistów. **Akcja Blood Rayne 2 rozgrywa się już we współczesności.** Dowiadujemy się, że Rayne przez minione kilkadziesiąt lat podróżowała po świecie, zabijając wampiry, synów i córy Kagana.

Okazuje się, że krwiopijcy przygotowują się do realizacji planu, który zakończony powodzeniem będzie oznaczał zagładę ludzkości. **Pragną zakryć słońce, korzystając z artefaktu o nazwie The Shroud, wylec na ulice i wyssać do ostatniej kropli wszystko, co żyje.** Fabuła jak na prostą grę akcji jest dość zawiła i obszerna – znajdziesz tu m.in. walkę konkurencyjnych wampirzych klanów i próby wyhodowania mutantów mających stanowić nieskończone źródło krwistego pożywienia. To może się podobać, szczególnie fanom komiksu i filmowej trylogii Blade lub tym, którzy namiętnie oglądali w telewizji serial „Buffy".

Podstawy, na których zbudowano grę, są bardzo solidne. Rayne uzbrojona jest w dwa zabójcze ostrza, potrafi również wyprowadzać kopniaki, których nie powstydziłby się sam Bruce Lee. To sprawia, że jest potężniejsza od większości przeciwników, mimo tego zdarza się jej jednak przyjąć na krasne lica i krągłą klatkę piersiową ciosy piekielnych rzezimieszków. Traci wtedy energię, a w grze nie znajdziesz niestety ani jednej apteczki. Jak sobie z tym poradzić? Wystarczy wcisnąć jeden klawisz, by Rayne wskoczyła na przeciwnika i zgrabnym ruchem wessała się w jego aortę. Krew to dla bohaterki nowe życie, uzupełnienie energii, ale nie tylko...

Rayne uzbrojona jest w dwa zabójcze ostrza, potrafi również wyprowadzać kopniaki, których nie powstydziłby się Bruce Lee.

Nowością drugiej części gry jest broń palna – pistolety o nazwie Carpathian Dragons, którymi możesz razić wrogie wampiry na odległość. Wraz z rozwojem fabuły i dodawaniem do spluw kolejnych elementów, pełnią one także funkcje miotacza płomieni, karabinu, strzelby, a nawet wyrzutni granatów. Amunicją jest w tej grze krew, a kiedy jej zapasy się skończą, każdy kolejny strzał odbiera Rayne nieco energii. Cały czas musisz więc pamiętać o tym, by na bieżąco ładować pistolety posoką przeciwników. Czy krew pokonanego wampira wypić, czy lepiej wykorzystać ją jako amunicję dla Smoków Karpat – to pierwszy, ale nie ostatni z wyborów, przed jakim staniesz podczas gry. Kolejny związany jest z mocami dhampirzycy.

Blood Rayne 2 to jedna z lepszych gier akcji na PC – seksowna i bardzo krwawa.

Rayne, laska magiczna, posiada pewne specjalne umiejętności, których wykorzystanie ograniczone

CLICK TRICK!

W menu Cheat wpisz: **PimpReapDarkDarkMuse**, będziesz mógł włączyć niekończące się punkty Rage. Jeśli wpiszesz: **Whack LickEroticCunningly**, uruchomisz opcję wyboru ubrań Rayne.





Kamienne nosorożce to ulubione zwierzaki dhampirzycy.



Rayne nie jest wybredna, gustuje i w paniach, i w panach.



RYSOWANA KREW



Dhampirzyca Rayne gości nie tylko w telewizji i na dużym ekranie, ale również na kartach komiksu. Niedawno na rynek trafiło wznowienie albumu Blood Rayne: Skies Afire, w którym nasza Lateksowa Miss powstrzymuje nazistów przed przeszmuglowaniem Króla Wampirów do USA. Dziwne! Wydawało się nam, że Król Wampirów już tam jest i nazywa się Ozzy Osbourne. Albo Michael Jackson. Albo George „Dubya" Bush...



To się nazywa imprezka!



No dalej, bierz mnie, będzie wspaniale, obsyp mnie krwawym deszczem...

jest czasowo przez tzw. wskaźnik Rage, reprezentujący poziom zacietrzewienia bohaterki. Korzystanie z mocy zmniejsza wartość tego wskaźnika, a jeśli chcesz ją ponownie zwiększyć, **musisz wykończyć przeciwnika specjalnym ciosem, który w hołdzie dla serii Mortal Kombat nosi nazwę fatality.** Dylemat polega na tym, że fatality aktywuje się podczas wysysania krwi – po raz kolejny podczas ssania stajesz więc przed decyzją: czy wzmocnić siły witalne, czy naładować pistolety, czy też uzupełnić wskaźnik Rage. Od trafności tych wyborów zależy powodzenie w każdym z 30 etapów, a grywalność zwiększa dodatkowo fakt, że musisz je podejmować w ułamku sekundy, bo **rzadko zdarza się, by akcja sama z siebie zatrzymała się choć na chwilę.**

Na szczęście upływ czasu możesz spowolnić sam – to działanie jednej z mocy. W grze występują trzy ich rodzaje, a bardziej zaawansowane umiejętności zdobędziesz, przechodząc kolejne etapy. Pierwsza grupa mocy, na którą składają się: Blood Rage, Blood Fury i zalewająca ekran krwistym tsunami Blood Storm, zwiększa skuteczność Rayne w walce. Druga grupa – m.in. Aura Vision i Ghost Feed – umożliwia ci odnajdywanie kryjówek wampirów, wskazuje te organizmy, których krwią można się pożywić, pozwala na wysysanie posoki na odległość. **Trzeci, najciekawszy rodzaj mocy Rayne, pozwala na spowalnianie upływu czasu, a w swojej najbardziej rozwiniętej postaci niemal całkowicie go zatrzymuje.**

Ostatnim dodatkiem do arsenału śmiercionośnych zagrywek Rayne jest harpun, za pomocą którego może ona przyciągać przeciwników do siebie lub też... rzucać nimi na „zabójcze" elementy lokacji, np. pogi nosorożców, ścienny wentylator czy płonący kominek. Kopniaki i machnięcia ostrzami możesz wykonywać również w postaci combosów, nie ma jednak takiej potrzeby, bo gra jest dość prosta i większość przeciwników zetniesz z nóg, korzystając wyłącznie z ciosów podstawowych. Dużo przydatniejsze są mordercze taktyki wykorzystujące otoczenie, np. zjazd po poręczy schodów z wysuniętymi na boki ostrzami. Po takiej „przejażdżce" stopnie są aż śliskie od krwi...

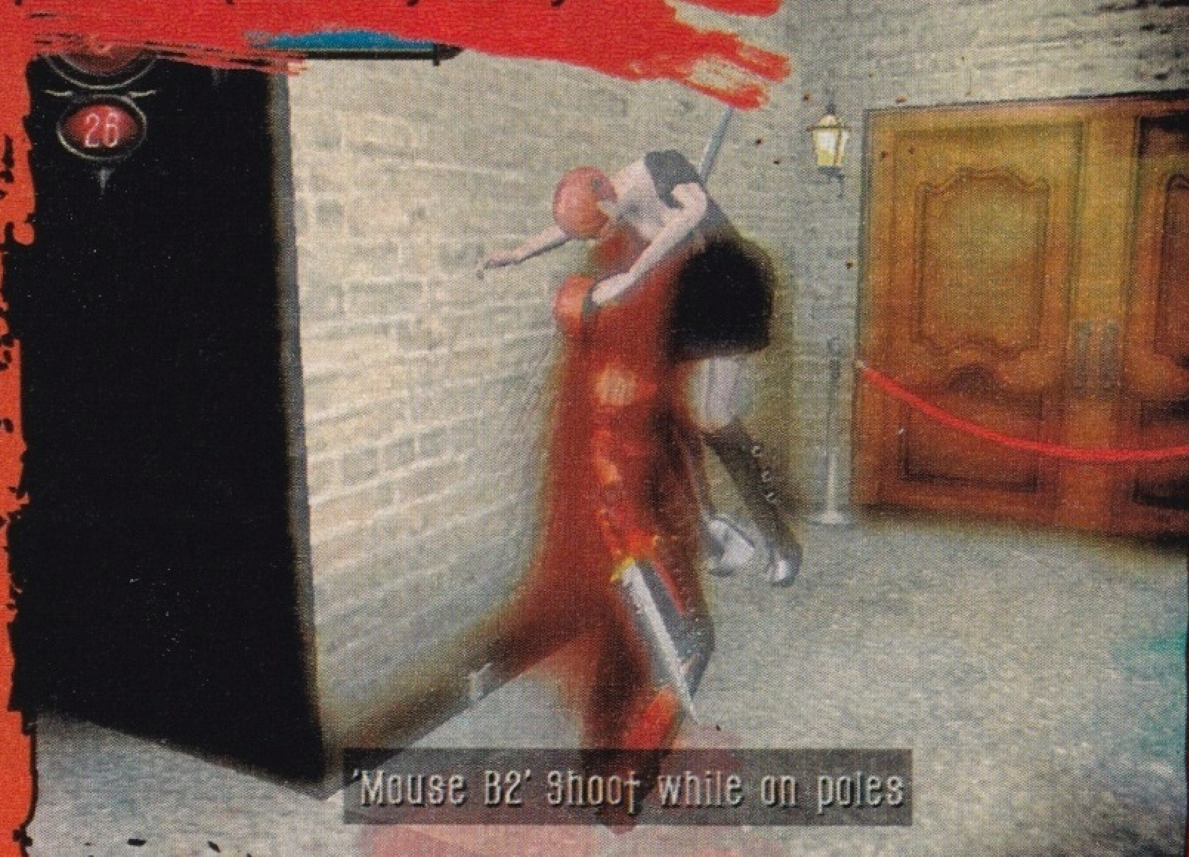
Przeciwnika możesz wykończyć specjalnym ciosem, który w hołdzie dla serii Mortal Kombat nosi nazwę fatality.

Jeśli masz w domu kogoś, kto niezbyt przychylnie patrzy na twoje giercowanie, lepiej nie pokazuj mu Blood Rayne 2. To jedna z najbardziej krwawych gier w historii, **symfonia posoki, której rytm nadają metaliczne odgłosy ostrzy w pół tnących korpusy nieszczęśników.** Mówiąc prosto, bez grafomańskich popisów – wszystkie celne pchnięcia Rayne kończą się fontanną krwi, niemal każdy z 12 ciosów fatality to animacja, w której ciało martwego przeciwnika szatkowane jest jak mięso na tatara, po większych pojedynkach podłogę zalegają bezpańskie głowy, korpusy, nogi, dłonie i ręce. Horror. Po prostu horror. A jednak... – **teraz napiszę coś, za co Clicka wyklnie Liga Polskich Rodzin – ...ta absurdalna ultraprzemoc to jeden z najsilniejszych atutów gry!** Przecież walczysz tutaj z potworami pragnącymi zgładzić ludzkość, a takim paskudom należy się krwawa i bolesna śmierć.

Gra nie zachwyci także mam przejętych dobrem swoich dzieci – za to uszczęśliwi dziennikarzy w sezonie ogórkowym – ze względu na mocne podteksty erotyczne. Sam fakt, że Rayne „pozuje" do Playboya, wskazuje, czym Majesco chce przyciągnąć graczy. Dhampirzyca paraduje po lokacjach w kreacjach raczej odkrywających, niż zakrywających jej naturalne walory, przeciwniczki Rayne lubują się w pończoszkach i minispódniczkach, **animacja wysysania krwi kojarzy się z bardziej zaawansowanymi pozycjami Kamasutry**, a i w dialogach dużo jest dwuznaczności i mrugnięć okiem. Klimat gry jest od początku do końca perwersyjny, budzi kosmate myśli i wilgotne skojarzenia. Fuj!

Żeby nie było, że Blood Rayne 2 to tylko walka i seks, twórcy gry dorzucili do niej elementy akrobatyczne, dość gęsto porozrzucane po poziomach. Rayne wskakuje na wystające ze ścian pałąki, kręci na nich fikołki, chwyta się rynien, ogólnie mówiąc, stara się jak może doścignąć Księcia Persji. Te sekwencje są wyraźnie inspirowane dwiema ostatnimi częściami serii Prince of Persia (niemal identyczne animacje i praca kamery), brakuje im jednak – jak wielu elementom gry – szlifu, przez co w żadnym momencie nie są one tak płynne i eleganckie jak w perskim pierwowzorze.

Tylko kobieta może naprawdę poznać wnętrze innej kobiety...





Po pokonaniu wampirów Rayne otworzyła salon piercingu...



...i lateksowej mody.



Ktoś był chyba niezadowolony z wysokości pensji...

A oto obiecane sekrety (niestety, główny Boss nie pozwoli nam pokazać więcej...)

Kino grozy



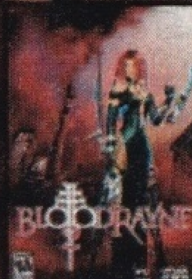
Twórcą filmowej ekranizacji Blood Rayne będzie Uwe Boll, filmowiec nietypowy. Nietypowy, bo specjalizujący się w przenoszeniu na ekran gier komputerowych. Stworzył już takie „dzieła" jak House of the Dead oraz Alone in the Dark, zgodnie opisywane przez kinomanów i recenzentów jako „najgorsze filmy w historii kina". Z tego pierwszego filmu sam Uwe Boll – Niemiec urodzony w Wermelskirchen – tłumaczył się nawet na jednym z internetowych serwisów poświęconych kinu, łamaną angielszczyzną pisząc na forum: **okay, the movie was shit, but it was not big shit.** Kolejne projekty reżysera to również obrazy wykorzystujące growe licencje – po Blood Rayne zobaczymy jego wersję konsolowego Hunter: The Reckoning, później zaś rozpoczną się prace nad filmem... Far Cry. Uwe zapowiada także film bazujący na grze Dungeon Siege, który zgodnie z jego słowami ma być „epicką produkcją na miarę Władcy Pierścieni". Z „sukcesów" Uwe Bolla cieszy się na pewno Paul W. S. Anderson (twórca filmu „Resident Evil") – dzięki niemu nie jest już najgorszym reżyserem na świecie...

Tu kończy się cała zabawa.

Wielu próbowało stuknąć Rayne, nikomu się jednak nie udało.

Blood Rayne 2 to gra, której wygląd może się podobać. Największy mankament oprawy graficznej to przenikanie przez siebie postaci podczas walki, a także „plastikowość" niektórych lokacji (np. brukowy chodnik w lokacji Twisted Park) i przeciwników (drapieżne panny z poziomów rozgrywanych w posiadłości Żerenskiego). **Świetne są natomiast efekty graficzne związane z użyciem mocy, zachwyca też pomysłowość ciosów fatality.** Średnia jest jednak oprawa dźwiękowa gry, na którą składają się nieciekawe i mało charakterystyczne utwory muzyczne, łączące elektronikę z gitarami, oraz prowadzone bez większego zaangażowania dialogi. Szkoda, że aktorzy nie przyłożyli się do swoich kwestii, bo są one nawet dowcipne, w sposób typowy dla hollywoodzkich filmów akcji.

Czemu tej produkcji nie przygotowali magicy od Prince of Persia lub Maxa Payne'a?!? Wtedy mielibyśmy do czynienia z produkcją dopracowaną, łączącą grywalność, wysoką jakość wszystkich elementów gry i smakowicie krwawy styl. Tymczasem Blood Rayne 2 ma niedoróbki, czuć, że zabrakło czasu na dopieszczenie nowej części przygód dhampirzycy. Mimo to jest **to jedna z lepszych gier akcji na PC – mocna, seksowna i bardzo, bardzo krwawa.** Masz odwagę, by spotkać się z Rayne?



Blood Rayne 2

Producent: Terminal Velocity
Dystrybutor PL: CD Projekt

http://www.bloodrayne.com/

cena 99,90

Multiplayer: nie

Gatunek: akcja

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB



główna bohaterka • szeroki wachlarz ciosów • ostry, mocny klimat



przenikanie obiektów w animacjach • sekwencje akrobatyczne marnym cieniem PoP • słabe udźwiękowienie

Chociaż niepozbawiona fuszerek, Blood Rayne 2 to jedna z ciekawszych gier akcji na PC. A już na pewno najbardziej krwawa!

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 5
DŹWIĘK 4
OCENA 4+

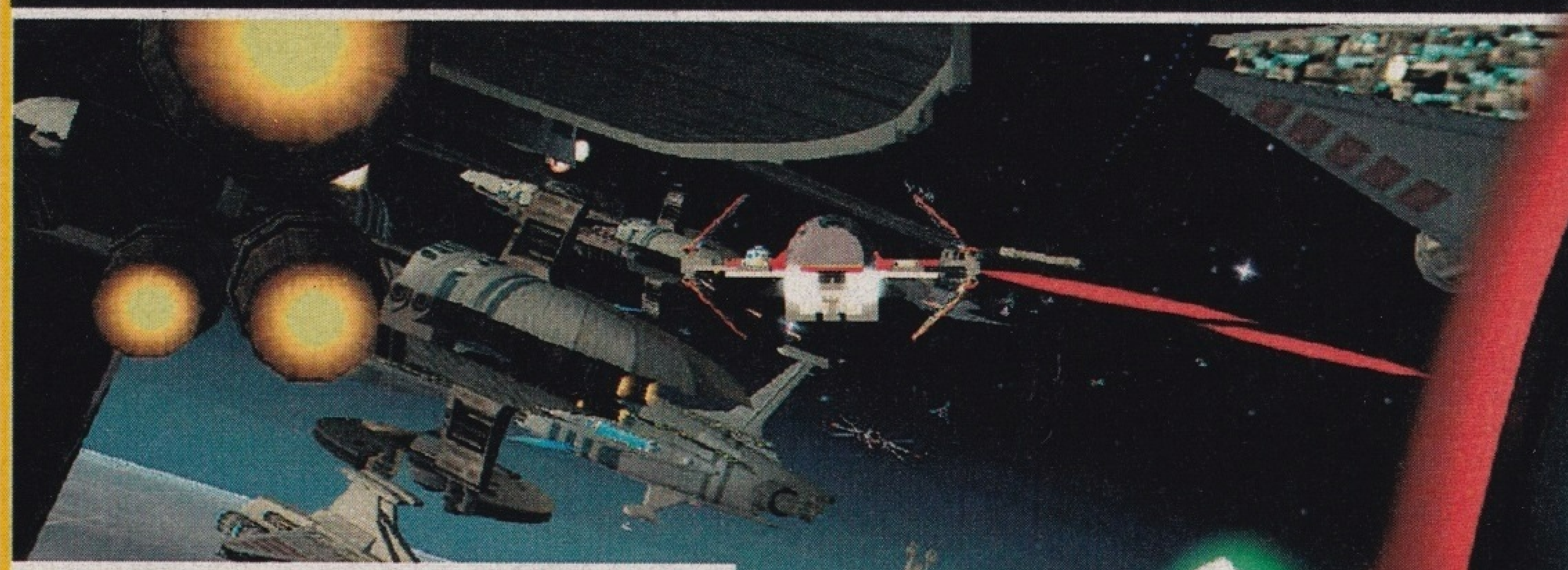
Autor: Foch

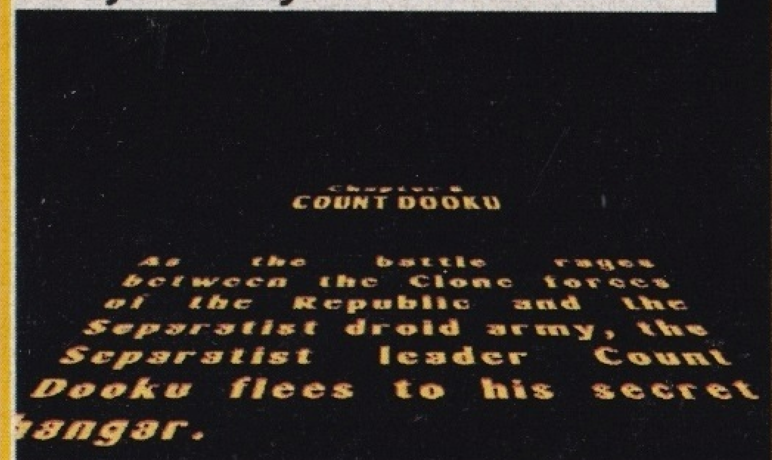
LEGO STAR WARS

Historia klocków

Nazwa LEGO wzięła się z duńskiego wyrażenia „Leg godt", czyli „baw się dobrze". Firmę założył w 1932 Duńczyk Ole Kirk Christiansen, dziś kieruje nią jego wnuk. Początkowo zabawki – najpierw wykonywane z drewna – były tylko częścią asortymentu. Dopiero w połowie ubiegłego wieku uzyskały dzisiejszy kształt. Sukces klocków sprawił, że firma LEGO jest dziś największym producentem zabawek w Europie.
za: http://pl.wikipedia.org/


Natalie Portman w stroju Amidali w „Mrocznym Widmie" nie wyglądała może zbyt powabnie, ale jako postać z LEGO jest już całkiem pozbawiona seksapilu. I dobrze, przynajmniej gracze nie będą mieli zdrożnych myśli!


Tego nie mogło zabraknąć! Tak jak i muzyki Johna Williamsa.





Potraktowane z przymrużeniem oka Gwiezdne Wojny? Choć gra jest dla dzieci, starsi gracze również będą się bawić przy niej przednio.

George Lucas stwierdził kiedyś w wywiadzie, że tak naprawdę zawsze robił filmy dla dzieci. Dorośli oglądają je tylko przy okazji, w dodatku uzurpując sobie bezpodstawnie do nich jakieś prawa. I rzeczywiście – gdyby twórca Gwiezdnych Wojen miał do swego dzieła nabożny stosunek, w życiu by nie pozwolił na powstanie czegoś takiego jak LEGO Star Wars. Gry, która sprawia, że **fabuła pierwszej Trylogii staje się jeszcze bardziej dziecinna i płaska niż w kinie.**

LSW pozwala na wzięcie udziału w chyba wszystkich najważniejszych scenach akcji z filmów „Mroczne Widmo", „Atak Klonów" i „Zemsta Sithów". Podarowano sobie oczywiście inne wątki, z romantycznymi relacjami między Anakinem a Amidalą na czele. Przez większość gry sterujesz rozmaitymi postaciami złożonymi z klocków i wymachując mieczem świetlnym lub strzelając z blastera, pokonujesz kolejne rzesze przeciwników. Czasem zdarzają się innego typu etapy, np. wyścig podów czy klasyczna kosmiczna strzelanka.

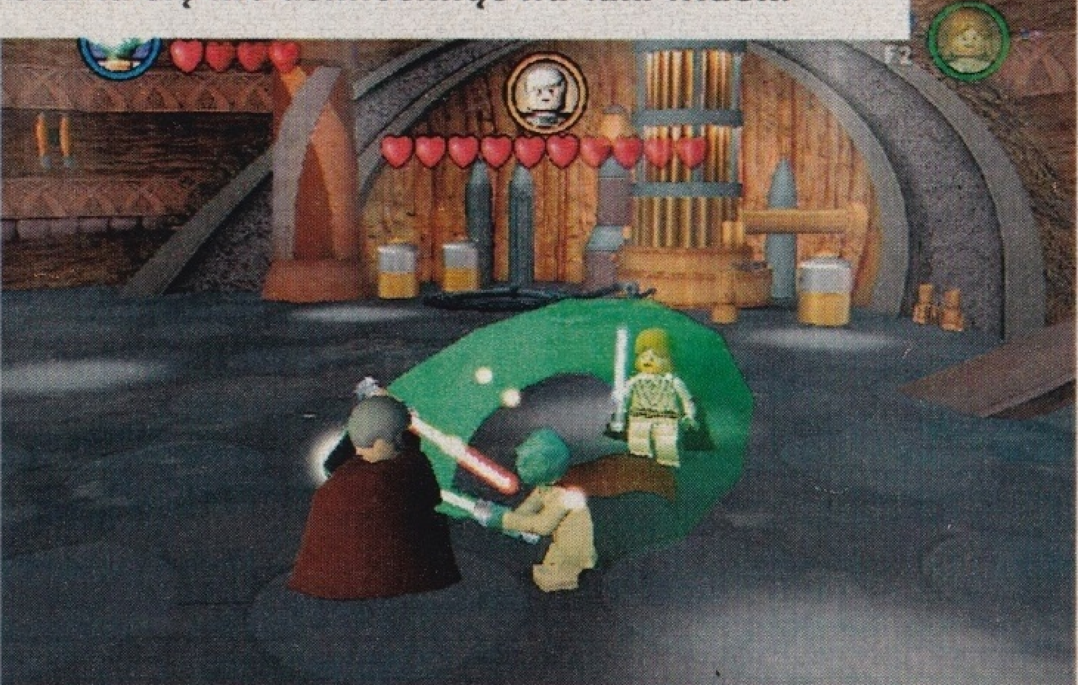
Dobra i bezkrwawa zabawa dla fanów Gwiezdnych Wojen.

Poza specyficzną „klockową" grafiką ciekawostką w grze jest to, że nie można w niej zginąć. W misjach, w których celem jest dojście do jakiegoś punktu lub pokonanie bossa, **śmierć kierowanej postaci kończy się tylko stratą części zebranych monet** (w roli których występują okrągłe klocki). W przypadku zadań, w których czymś lecisz, po śmierci wracasz do ostatniego checkpointu. Sprawia to, że całą grę można przejść z powodzeniem w jeden wieczór, o ile nie nastawiasz się na odkrywanie wszystkich jej tajemnic. Jeśli tak – oczywiście należy grać znacznie uważniej.

LEGO Star Wars nie ogranicza cię do kierowania tylko jedną postacią. Praktycznie w każdym etapie uczestniczy co najmniej dwóch bohaterów, między którymi możesz się swobodnie i w każdej chwili przełączać. Jest to niezbędne, bo pewne czynności mogą wykonać tylko określone postacie, np. niektóre terminale obsługuje tylko R2D2, są miejsca, do których może doskoczyć tylko Jedi, itd. **Bardzo fajną opcją jest tryb co-op, dzięki któremu drugi gracz w każdej chwili może dołączyć do gry.** Co więcej, nie potrzeba do tego koniecznie joypada, wystarczy jedna klawiatura, choć to oczywiście rozwiązanie mało wygodne. Gra z żywym kompanem jest nieco ułatwiona, ale są też etapy, które w ten sposób przejść trudno. Przykładem jest tu wyścig podów, w którym obaj gracze muszą prowadzić swoje pojazdy praktycznie bezbłędnie.

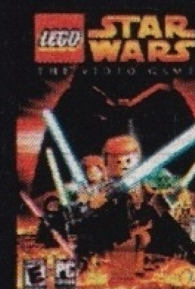
Grać w LSW można w dwóch trybach. W Story podążamy szlakiem wytyczonym przez scenarzystów filmowych i nie ma tu miejsca na większe odstępstwa od fabuły. Możesz też jednak dać sobie spokój z historią i zabawić się w tworzenie jej alternatywnej wersji w trybie Free, gdzie niepodobieństwa typu walka Yody z Darth Maulem są na porządku dziennym. **W ogóle fabuła została potraktowana w bardzo lekki sposób.** W grze wszystko trwa chwilę i zrealizowane jest z przymrużeniem oka. Żadna postać nie wymawia na głos nawet słowa, a jedyny tekst informujący o intrydze to ten na początku, pisany znanymi z kina złotymi literami.

Bardzo lubię Gwiezdne Wojny i cieszę się, że taka gra powstała. To dobra i bezkrwawa zabawa (podobnie jak filmy – zauważyliście, że nie pada w nich ani jedno brzydkie słowo, a walki są bezkrwawe? Nawet wtedy, gdy bohaterowie tracą kończyny!). Przede wszystkim dla małych, ale i ci więksi spędzą przy niej kilka sympatycznych godzin.


Jak tu się nie uśmiechnąć na taki widok?


Igrzyska z udziałem kilkudziesięciu Jedi – piękna sprawa!


Jeśli nie oglądałeś jeszcze „Zemsty Sithów" i nie chcesz poznać jej fabuły, lepiej nie graj w trzeci epizod przed pójściem do kina.



LEGO Star Wars

Producent: Traveller's Tales	**Dystrybutor PL:** Cenega

http://www.legostarwarsgame.com/

cena 79,90

Multiplayer: co-op

Gatunek: akcja

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB


lekka i przyjemna • masa postaci • nie za trudna • dużo rzeczy do odkrycia • tryb co-op


dość krótka • minus dla maniaków – brak nabożnego podejścia do Sagi

Szybkie spojrzenie na najważniejsze wydarzenia z pierwszych trzech epizodów Gwiezdnych Wojen.

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 4+
OCENA 4+

Autor: Che Collada

Miks Morrowinda, Tomb Raidera i Mortal Kombat? Czemu nie...

Sudeki to nazwa świata, który niegdyś został podzielony podczas boskiej „sprzeczki" na krainę światła i mroku. Po wielu latach rozłąki ataki Aklorian, ludzi z ciemniejszej strony Sudeki, doprowadziły Illuminę (czyli świat tych jaśniejszych) do zbudowania pewnego urządzenia, które miało na wieki chronić światło dnia. Na początku zabawy podział na postacie pozytywne i negatywne jest więc oczywisty, dopiero później **granica między świetlistym dobrem i mrocznym złem przestaje być tak wyraźna**, jak byśmy tego chcieli...


Ciach, ciach, ciach!

Bohaterowie światła

Elco: Zafascynowany techniką nadworny naukowiec, który pomimo swojego wieku jest nad wyraz sprawny. Jego arsenał składa się z różnego rodzaju pistoletów, strzelb, a nawet wyrzutni rakiet!

Tal: Lekkoduch, który świetnie włada mieczem. Niektórzy uważają, że wszystkich wokół niego czeka pewna śmierć, ale cóż – on nadal ma się dobrze.

Buki: Zabójcza niczym dzikie zwierzę. Potrafi rozprawić się z przeciwnikami nie gorzej od Tala. Przy okazji szybka i... nie ustępuje pięknem Ailish.

Ailish: Młoda, zdolna i piękna – czego chcieć więcej? Swoimi czarami potrafi zdziałać cuda, a z magicznych lasek korzysta z zabójczą precyzją.

SUDEKI



Wróg u bram.

Sudeki z radością przyjmą wielbiciele bitewnych akrobacji z mieczem, bo to właśnie efektowna walka jest w grze kluczem do sukcesu.


Zwróćcie uwagę na dobry model... skrzyni.


Jak to mówią – kij ci w oko!

Na takim oto tle przyjdzie ci przeżywać przygody wraz z młodym wojownikiem Talem. Z czasem dołączy do niego czarodziejka Ailish, córka królowej. Czwórkę bohaterów dopełni wraz z biegiem wydarzeń Buki, wojowniczka z dzikiego plemienia, oraz nadworny naukowiec Elco.

Jeśli wziąć Morrowinda, dorzucić mangę, zwiększyć o wiele dynamikę rozgrywki (w szczególności walkę) i nieco uprościć fabułę, to efekt końcowy będzie mniej więcej tym, czym jest Sudeki. **Z założenia jest to gra łącząca elementy akcji z RPG, z widokiem zrealizowanym w konwencji TPP**, w której kierujesz jedną postacią, a reszta drużyny podąża za tobą. Oczywiście, w każdej chwili możesz zmienić lidera kompanii, co przydaje się przede wszystkim podczas walki.

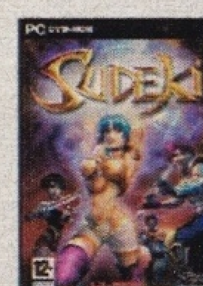
Nie ma co ukrywać, że w Sudeki liczą się dwie rzeczy – malownicze miejsca oraz walka.

Ciekawostką jest to, że gdy przyjdzie ci już zrobić z kilku stworków kotlety mielone, **postaciami Elco i Ailish kierujesz w trybie... FPP.**

W Sudeki liczą się dwie rzeczy – malownicze lokacje oraz walka. Widać, że **twórcy naprawdę puścili wodze fantazji**, bowiem przyjdzie ci podróżować do naprawdę interesujących miejsc. Od zielonych lasów i wybrzeży morskich, przez pustynne wąwozy, mechaniczne twierdze, zatęchłe podziemia czy też mroczną stronę Sudeki – Świat Cienia. Poza podróżami, **grając w Sudeki, najwięcej czasu spędzisz, wojując z potworami.** Potyczki w grze są nad wyraz spektakularne. Walka przeciwko przeważającej liczbie przeciwników daje kopa adrenaliny i zmusza do wysilenia czerepu w celu jak najlepszego wykorzystania combosów. To właśnie one wraz z umiejętnościami specjalnymi dodają uroku grze, sprawiając, że boje nie sprowadzają się do bezmyślnego i jak najszybszego uderzania w klawisze.

Walka staje się tym ciekawsza, im większa jest drużyna. Jej skład podczas całej gry ciągle się zmienia, co ma istotny wpływ na taktykę walki. **Istotne są nie tyle same atrybuty postaci, jak siła, życie i tym podobne, ale raczej to, co potrafią zrobić swoimi czarami lub specjalnymi umiejętnościami.** Dopiero połączenie zdolności czworga bohaterów daje skład na tyle silny, byś poradził sobie z najtrudniejszymi przeciwnikami.

Podsumowując – Sudeki to porządna gra, przy której można się świetnie wyżyć. Jeśli komuś nie przeszkadza schematyczna i raczej niezbyt skomplikowana fabuła, może śmiało sięgnąć po tę produkcję. O pomstę do niebios woła brak trybu dla dwóch osób, bowiem wtedy rozrywka byłaby naprawdę genialna. Nawet w pojedynkę **warto jednak zagrać po ciężkim dniu** w pracy czy szkole – od razu lepiej się zrobi po wykonaniu kilku malowniczych combosów.



Sudeki

Producent: Climax

Dystrybutor PL: Nova Gra

http://www.sudekipc.com/

cena 19,90

Multiplayer: nie

Gatunek: akcja

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB


fantastyczne krajobrazy • walka • dynamika


trochę za łatwa • monotonna • średnia fabuła

Porządna i kolorowa gra przesycona akcją z drobnymi elementami RPG, jednak być może za łatwa dla wymagających.

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 5
DŹWIĘK 4+
OCENA 4+

Autor: OutSider

Ta szkoła nauczy cię znacznie więcej, niżbyś chciał.



W mojej szkole sala od chemii wyglądała identycznie. Tylko krzesła były inne, a szyby całe.



Ci panowie pamiętają o „zabezpieczeniu" na przerwie.



Tej wyrwy na pewno nie zrobił króliczek doświadczalny.

CLICK TRICK!

Gdy wejdziesz do pomieszczenia bez okien, pamiętaj o włączeniu latarki i przełączeniu jej na najbardziej intensywny strumień światła. Przeżyjesz dużej!

Szkoła średnia to pierwsze miejsce, w którym młodzi ludzie poznają smak prawdziwego życia. Smak krwi, potu i... strachu.



To nie jest screen z animacji – to rzeczywista rozgrywka.



A oto kadr z nocnej akcji o kryptonimie „Wyższa Ocena".



Chwila relaksu w walce z Ciemnością.

ObsCure

W sierpniu 1999 roku na ekranach kin pojawił się thriller „Oni" w reżyserii Roberta Rodrigueza. Opowiadał o grupce znajomych ze szkolnej ławy, którzy w jednym z liceów małego teksańskiego miasteczka stawiali czoła obcemu organizmowi zdolnemu przybierać ludzką postać. Nawiązanie do tego filmu nie jest bezpodstawne, bowiem w ObsCure inspiracje nim widać niemal na każdym kroku. Jedna z postaci w grze (Stan) jest nawet wirtualną kopią Josha Hartnetta, który we wspomnianym filmie grał dealera.

Przygodę w ObsCure rozpoczynasz od prologu, w którym Kenny, jeden z chłopaków ze szkolnej paczki, zostaje na sali gimnastycznej, by poćwiczyć rzuty do kosza. W faktyczną rozgrywkę wkroczysz jednak dopiero na następny dzień, gdy okaże się, że Kenny zniknął. **Twoim priorytetowym zadaniem będzie więc odnalezienie zaginionego kumpla.** Wraz z rozwojem akcji odkryjesz, że mury Leafmore High School kryją o wiele mroczniejszą tajemnicę niż ta otaczająca fakt zniknięcia Kenny'ego. W trakcie jednego-dwóch wieczorów (niestety tylko tyle zajmuje ukończenie gry) zwiedzisz wypełnione mrokiem pracownie, budynki administracyjne, akademik, ogród i kilka innych miejsc, a w każdym czekają na ciebie brzydkie niespodzianki. Tym, co wyróżnia ObsCure na tle innych survival horrorów, jest fakt, że możesz tu kierować poczynaniami kilku postaci. Masz też możliwość zainicjowania współpracy między nimi. Sterując np. Joshem, mówisz Stanowi, aby poszedł z tobą na krótki rekonesans do nowo otwartego budynku. Albo prosisz Shannon, by stanęła na twoich barkach i wyciągnęła amunicję z szybu wentylacyjnego. Krótko mówiąc – chcąc przetrwać, musisz trzymać się swojej paczki (*to zupełnie jak w reklamie telefonii komórkowej! – Rednacz*).

Każdy z nastolatków posiada pewną zdolność, dzięki której wyjście z danej opresji lub rozwiązanie napotkanej łamigłówki stają się łatwiejsze. Niestety, zagadki w ObsCure nie są trudne, a dla rasowych fanów sagi Silent Hill czy Resident Evil będą wręcz banalne. Tak naprawdę są one tylko miłym dodatkiem do akcji i strzelania. Na uwagę zasługuje możliwość **gry we dwóch na jednym komputerze** – oczywiście tylko w przypadku, gdy masz w zanadrzu dodatkowego pada. Szkoda tylko, że w praktyce nie sprawdza się to zbyt dobrze, bo kamera śledzi wyłącznie ruchy pierwszego gracza!

Walka z napotkanymi maszkarami także nie należy do trudnych. **Mając w rękach takie zabawki jak pistolet, shotgun, kij baseballowy czy łom, możesz wyeliminować dosłownie każdego.** Ale czy na zawsze? Otóż nie, bowiem Ciemność to wróg, który – tak jak wampir – unika światła. Dlatego zaraz po wejściu do jakiegokolwiek pomieszczenia od razu rozbijaj okna.

Duży plus należy się również grze za oprawę audiowizualną. Intro uraczy cię punkrockową muzyką, która wprowadza w atmosferę amerykańskich filmów o nastolatkach. Później jest dużo bardziej mrocznie. Z pozoru spokojna, lecz złowroga muzyka buduje niesamowity klimat grozy. Efekty dźwiękowe także stoją na wysokim poziomie – są użyte tak, byś wiedział, że coś czai się w pobliżu, ale nie mógł tego dostrzec. Grafika jest więcej niż porządna. Szczegółowo wykonane lokacje (fajnie wygląda strych w budynku administracyjnym), świetna gra świateł, porządna animacja postaci i obiektów to zalety warstwy wizualnej.

ObsCure: Learn About Fear fanów Silent Hilla raczej nie zaskoczy, ale i tak większości graczy pozwoli przeżyć naprawdę ciekawą przygodę. A przy tym nieraz podskoczyć ze strachu na krześle.

Fanów Silent Hilla nie zaskoczy, ale to i tak ciekawa przygoda, przy której nie raz podskoczysz ze strachu na krześle.



Szkoła tańca w ukrytej kamerze.



ObsCure: Learn About Fear

Producent: Hydravision

Dystrybutor PL: brak

http://www.obscure-game.com/

cena ---

Multiplayer: 2 graczy na jednym komputerze

Gatunek: survival horror

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32MB, DVD

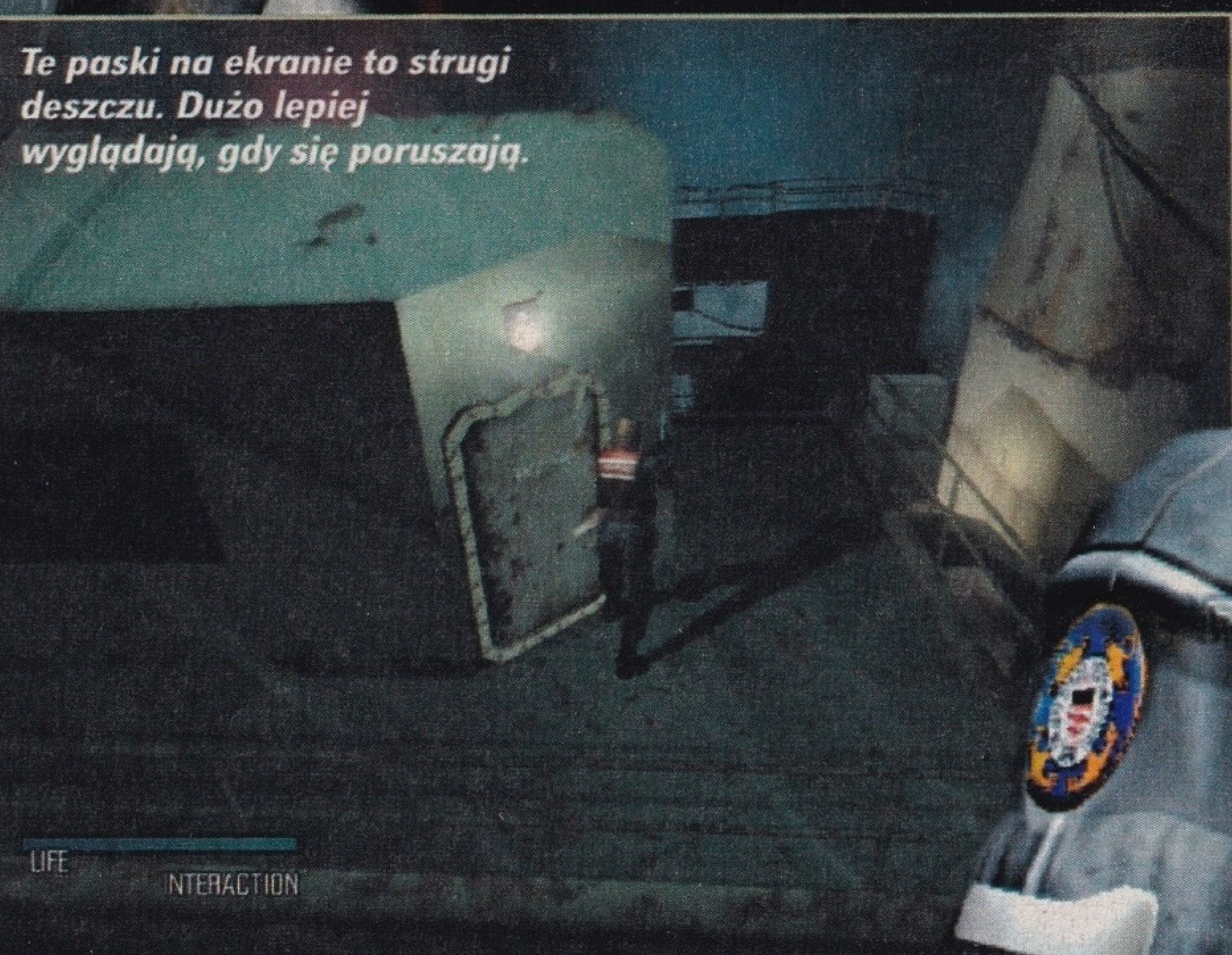
Plusy: klimat • sterowanie kilkoma postaciami • granie we dwóch • oprawa • bonusy po ukończeniu gry

Minusy: zdecydowanie za krótka • problemy z kamerą w grze dla dwóch

Bardzo fajny, klimatyczny, porządnie wykonany survival horror. Szkoda tylko, że zabawa tak szybko dobiega końca.

GRYWALNOŚĆ 4
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 5-
OCENA 4

Autor: Michał „O.B.C.Y." Weber



Te paski na ekranie to strugi deszczu. Dużo lepiej wyglądają, gdy się poruszają.

COLD FEAR

Niesamowita historia! Supertajny projekt rosyjskich naukowców wyrywa się spod kontroli. A wszystko to na pełnym morzu!



Moda na survival horrory nie ustaje już od dobrych paru lat. Wielu producentów uzurpuje sobie prawo do zaliczania swoich gier do tego gatunku, niewiele produkcji jednak naprawdę na takie miano zasługuje. Tyczy się to również niestety Cold Fear – efekt pracy Darkworks to nie tyle horror, co zwykła radosna strzelanka, która co jakiś czas zaskakuje gracza jakimś skryptowanym postrachem na miarę przerażającego okrzyku „buuu!". Co nie oznacza, że podczas gry ani razu się nie przestraszysz; owszem, ale tylko z powodu odruchu bezwarunkowego, nie zaś kunsztu scenarzystów.

Nie wymagajmy jednak zbyt wiele od gier, które mają przede wszystkim dobrze bawić, a do takich zalicza się Cold Fear. To gra akcji z elementami przygodowymi, które niestety najczęściej ograniczają się do schematu: idź do pokoju X, zabij czterech zombie, weź kartę magnetyczną, po czym wróć do korytarza Y... I tak dalej – skomplikowanych łamigłówek nie ma tu wcale, tak samo jak i wyzwań dla intelektu. Wydaje mi się, że **jedynym powodem, dla którego Darkworks nie zrobiło ze swojej gry zwykłej strzelanki, jest fakt, że w takim przypadku dałoby się ją przejść w 3-4 godziny.** I, prawdę rzekłszy, byłyby one chyba nieco przyjemniejsze niż te kilkanaście, które trzeba spędzić przy Cold Fear.

Podczas gry stajesz się Tomem Hansenem, oficerem straży przybrzeżnej. Dostał on polecenie odwiedzenia opuszczonego statku, dryfującego po oceanie w czasie sztormu. Dla bohatera to nie pierwszyzna – niejednego topielca już w swoim życiu widział, więc raźnie zaczął kroczyć po smaganym wiatrem i deszczem pokładzie. Pozory, że brak na nim żywej duszy, zostały po jakimś czasie rozwiane. Przy życiu ostało się kilku Rosjan, a ci, którym się ta sztuka nie udała, w tajemniczy sposób zamienili się z zombie. W dodatku nie takich typowych, gubiących kończyny i poruszających się z prędkością godną ślimaka na ciężkim kacu. Te **umarlaki są bardzo szybkie i krwiożercze!**

Bohater nie jest oczywiście bezbronny. Ma latarkę... a wraz z nią pistolet, do którego po jakimś czasie dołączy kałasznikow, strzelba, prototypowa broń Rosjan i jeszcze kilka innych pukawek. **Wrogów jest kilka rodzajów, ale wszyscy są dość trudni do ustrzelenia.** Problemy można mieć zwłaszcza z szybko poruszającymi się zombie, których zabić można tylko w jeden sposób – odstrzeliwując im głowy. Ze względu na sterowanie (o którym szerzej – niżej) i warunki panujące w niektórych lokacjach, dokładne mierzenie, żeby wykonać headshota, bywa niesamowicie trudne. Oczywiście łatwiej jest powalić przeciwnika na ziemię kilkoma strzałami w korpus, a później spokojnie do niego podejść i odstrzelić mu głowę, zanim wstanie. Tego rozwiązania jednak nie polecam, bo zasadniczo amunicję należy bardzo oszczędzać.

AKCJA

Dekapituj co się (nie) rusza!





Wszyscy łowcy zombie wiedzą bardzo dobrze, że trudno jest zabić coś, co nie żyje już od dłuższego czasu. W Cold Fear sprawę załatwia celny strzał w głowę. Najlepiej zrobić to wtedy, gdy poczciwy nieumarły kładzie się na chwilę, żeby odpocząć po trudach walki.

Ktoś ma ochotę na kończynę z ogniska?...

...a może na rybkę... z żebrami?

Efekt uderzenia przez zombiaka jest bardzo ładny. Gdyby jeszcze tylko dało się po nim celować...

Trzeba przyznać, że autorzy nieco ułatwili życie graczom. **Poprzez umiejętne wykorzystywanie porozstawianych po etapach łatwopalnych beczek, wybuchających gaśnic i przeciekających rur z gazem możesz z powodzeniem pokonać dużą liczbę wrogów niewielkim kosztem.** Musisz się wtedy jednak liczyć z faktem, że ze spalonego przeciwnika za dużo pożytku mieć nie będziesz, bo może się on rozpłynąć w powietrzu razem z tym, co mógłby ci ewentualnie pozostawić w spadku. Na szczęście ze znajdźkami nie jest najgorzej – amunicję i apteczki napotkasz nawet przy małych pajączkach, które raczej tych gadżetów nie potrzebowały.

Cold Fear, przypominam, jest horrorem. I czasem rzeczywiście sprawia, że gracz staje się na przemian blady i czerwony, serce bije mu bardzo mocno i ma przeogromną ochotę uciec z krzykiem, najchętniej wcześniej jeszcze niszcząc monitor. Reakcja ta nie jest jednak spowodowana strachem, tylko złością na interfejs gry. **System sterowania przyprawia o palpitację serca, a kamery producenci ustawili chyba losowo**, ew. specjalnie w takich miejscach, z których czasem prowadzonej postaci nie widać. Co prawda przez cały czas można włączyć tryb TPP lub specjalny widok przeznaczony do celowania, ale żaden nie sprawdza się dobrze, co szczególnie daje się we znaki podczas walki, znacznie przez sterowanie utrudnionej.

Wielu uzurpuje sobie prawo do nazywania swoich gier horrorami, mało produkcji jednak naprawdę na takie miano zasługuje.

Poziom trudności i frustracji wzrasta również przez niefortunnie rozmieszczone punkty zapisu. **Chwilami w Cold Fear autentycznie się bałem, gdy zostawało mi mało energii na pasku, a od ostatniego save'a miałem już dobrych kilkanaście minut.** Cóż, nie raz i nie dwa nie udało mi się dotrzeć do planszy z wytęsknionym pytaniem („Czy chcesz zapisać grę?"), przez co ochota do zabawy malała bardzo szybko. Na pocieszenie powiem, że jeśli znasz rozkład pomieszczeń, czas gry między dwoma savepointami to najczęściej około dziesięciu minut. Choć akurat dla mnie taka strata czasu jest zdecydowanie za duża. Nie jestem w stanie pojąć, dlaczego nie można było zaimplementować opcji zapisu w dowolnym momencie. Że to by zniszczyło klimat? Wolne żarty.

Co prawda, mówiąc już całkiem serio, **zdarzyło mi się podskoczyć w fotelu ze strachu.** Nagłe otwarcie się drzwi, zgaśnięcie światła, wyskoczenie przeciwnika z niespodziewanego miejsca – to typowe, ale zawsze działające zagrywki, wykorzystane również z podobnymi skutkami np. w Doomie. Z tym ostatnim gra ma zresztą jeszcze jeden wspólny element – fatalnie rozwiązaną sprawę latarki. W Cold Fear przymocowana ona jest na stałe do pistoletu, który oczywiście jest najsłabszą bronią w grze. Chcąc nie chcąc, w mroku nie można sobie postrzelać z AK47, chyba że na ślepo. Zresztą nawet obecność latarki nie rozwiązuje sprawy. Z niewiadomych powodów Hansen unosi pistolet, kierując nim (a więc i latarką) w sufit, gdy podchodzi do jakiejś przeszkody terenowej, np. sięgającej mu do ramion skrzyni. Nie dość, że w takiej sytuacji nie możesz strzelić do czającego się za skrzynią przeciwnika, to jeszcze w ciemnych pomieszczeniach nagle przestajesz cokolwiek widzieć i zaczynasz błądzić niczym dziecko we mgle.

Dość jednak o wadach, bo się nie wytłumaczę, czemu dałem tak wysoką ocenę (a co, czwórka to może mało?). **Największą zaletą gry jest porażająco piękna oprawa graficzna.** Już od pierwszych chwil w menu byłem Cold Fear zauroczony, uruchomienie misji tylko to uczucie wzmogło. Tego nie odda żaden screen. Na zwykłym GeForce 4 Ti ujrzałem jedną z najpiękniejszych i najefektowniejszych gier w historii komputerów. Pamiętacie walki w deszczu w Prince of Persia: Warrior Within? Zapomnijcie o nich, Cold Fear to zupełnie nowa jakość. Deszcz wygląda tak sugestywnie, że będziesz miał ochotę wyżąć ubranie po minucie grania. Efekty specjalne zapierają dech, chodzenie po kołyszącym się statku podczas sztormu to jedna z najprzyjemniejszych chwil, jakie zdarzyło mi się spędzić podczas gry. Graficy stanęli na wysokości zadania!

Cold Fear jest niesamowicie nierówną grą. Z jednej strony interfejs jest bardzo irytujący, z drugiej – można w nią grać choćby po to, żeby podziwiać pracę programistów i grafików. Poza tym naparzanie do wszelkiej maści zombiaków wciąż jest przyjemne, a obserwowanie ich rozbryzgujących się na wszystkie strony głów dostarcza satysfakcji. Jeśli lubisz Resident Evil, Cold Fear również cię nie zawiedzie.



Cold Fear

Producent: Darkworks
Dystrybutor PL: Cenega

http://www.coldfeargame.com/

cena 99,90

Multiplayer: nie

Gatunek: survival horror

Wymagania: Win 2000/XP, procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB, DVD


raj dla oczu • klimat, zwłaszcza na początku gry


sterowanie i praca kamer • naiwna fabuła • rzadkie savepointy

Jak na horror – mało straszny. Jako przepiękna gra akcji sprawdza się jednak bardzo dobrze.

GRYWALNOŚĆ 4-
GRAFIKA 5+
DŹWIĘK 5
OCENA 4

Autor: Che Collada

Jak ci się podobają moje nowe papucie w kształcie poczwary?

Nigdy jeszcze tak wielu nie czekało na tak niewiele!

Legenda na czterech kółkach powróciła. Zgrzytające blachy, pogięte felgi i migające czerwienią koguty policyjnego pościgu. Driver umyka przed stróżami prawa dokładnie od połowy 1999 roku. Jak szybko pędzi w trzeciej części serii?

Tanner od tyłu, ale i tak groźny.

DRIV

Historia wspiera się na szerokich barach Tannera, głęboko zakonspirowanego policjanta, którego celem jest rozpracowanie międzynarodowej szajki złodziei samochodów. Początkowo informacji jest niewiele, akcja rozwija się powoli. Ktoś złożył zamówienie na 40 luksusowych, wyjątkowo rzadkich samochodów. Pytanie – kto jest zleceniodawcą, gdzie uderzą przestępcy?

Kolejne wątki tej intrygi zobrazowano cutscenkami łączącymi misje. Trzeba przyznać, że filmiki te zostały świetnie zrealizowane. Niestety, to już koniec komplementów. **Szczęście trwa krótko, bo gdy intro się kończy i napalony gracz wreszcie trafia do świata gry, następuje gwałtowne ochłodzenie atmosfery.** Bieda wystawia zapadniętą gębę z każdego kąta, pozostaje jedynie włosy rwać z głowy. Dlaczego? Przygotuj się na długą litanię utyskiwań, zarzutów i lamentów. **Świat Driv3ra został podzielony na trzy wielkie, podobno odwzorowane z fotograficzną dokładnością metropolie.** Zabawa w policjantów i złodziei rozpoczyna się w Miami na Florydzie, potem przenosi się do stolicy lazurowego wybrzeża, Nicei, by ostatecznie osiągnąć szczyt intrygi i akcji w tureckim Stambule.

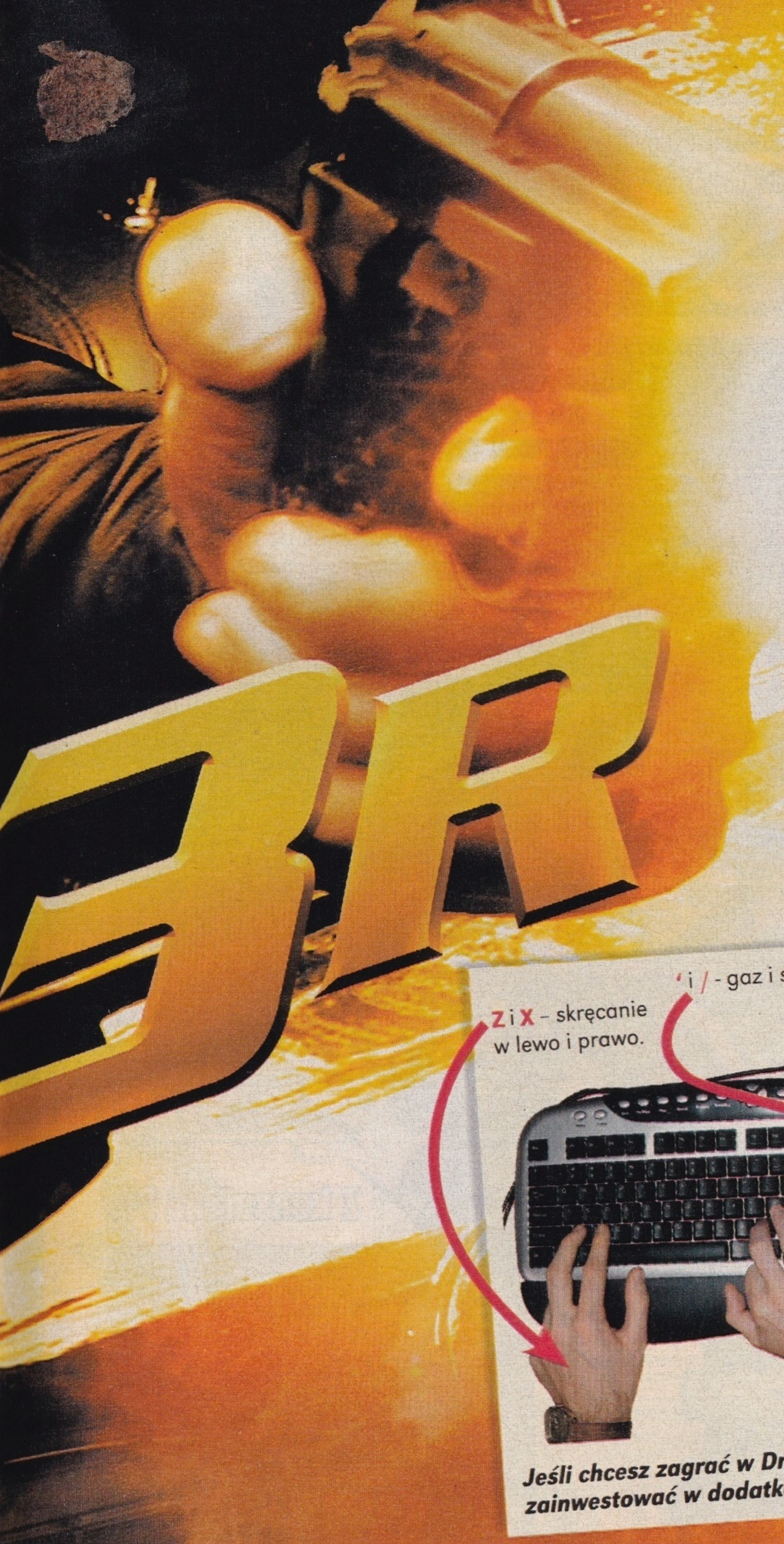
Fakty z gry:

- W grze znajduje się 35 768 budynków i 70 maszyn, które można prowadzić.
- Driv3r zawiera 156,14 mil dróg.
- Na samochodzie znajduje się 70 tysięcy miejsc, w których może zostać ślad po kuli.
- Podczas nagrywania sekwencji motion capture wystrzelono ponad 2 tysiące prawdziwych pocisków.
- Na zrobienie jednego pełnego modelu samochodu potrzeba było dwóch pełnych tygodni pracy.
- Trzy miasta w grze konstruował team złożony z 25 osób.
- Ponad 90 tysięcy zdjęć miast zostało wykorzystanych do stworzenia ich cyfrowych odpowiedników.
- Team Reflection używał w sumie 354 GB RAM, by pracować nad projektem Driv3ra.

Miasta rzeczywiście są rozległe, ale to wszystko, co można o nich dobrego powiedzieć. **Wystarczy przyjrzeć się bliżej budynkom, by zobaczyć obleśne, rozłażące się tekstury.** Witryny, sklepy, ulice rażą złą jakością wykonania. Nawet w wysokiej rozdzielczości i przy maksymalnych detalach otoczenie prezentuje się słabo. Rozumiem niedopracowane lokacje w grach typu Maluch Racer lub Poldek Driver, ale panowie, gra z budżetem niemal 20 mln euro?!

Skoro połowa misji dzieje się poza samochodem, warto też przyjrzeć się pomieszczeniom. Są równie atrakcyjnie wizualnie jak miasto. Balkony bez podłóg, schody zrobione z jednej tapety ustawionej jak zjeżdżalnia. **Zamiast klamki w drzwiach namalowany jakiś haczyk, który ma ją udawać. Tragedia!** Już nie wspomnę o setkach bugów w rodzaju pikselozy czy

Zaoszczędzono na licencjach wózków, różnią się od oryginałów w szczegółach. I dobrze!



AKCJA **Krótka historia o brzydkiej dziewczynie.**


1 Jeju, co się stało z twoją twarzą!


2 Nie uciekaj, ja chcę tylko skrócić twoje cierpienia!

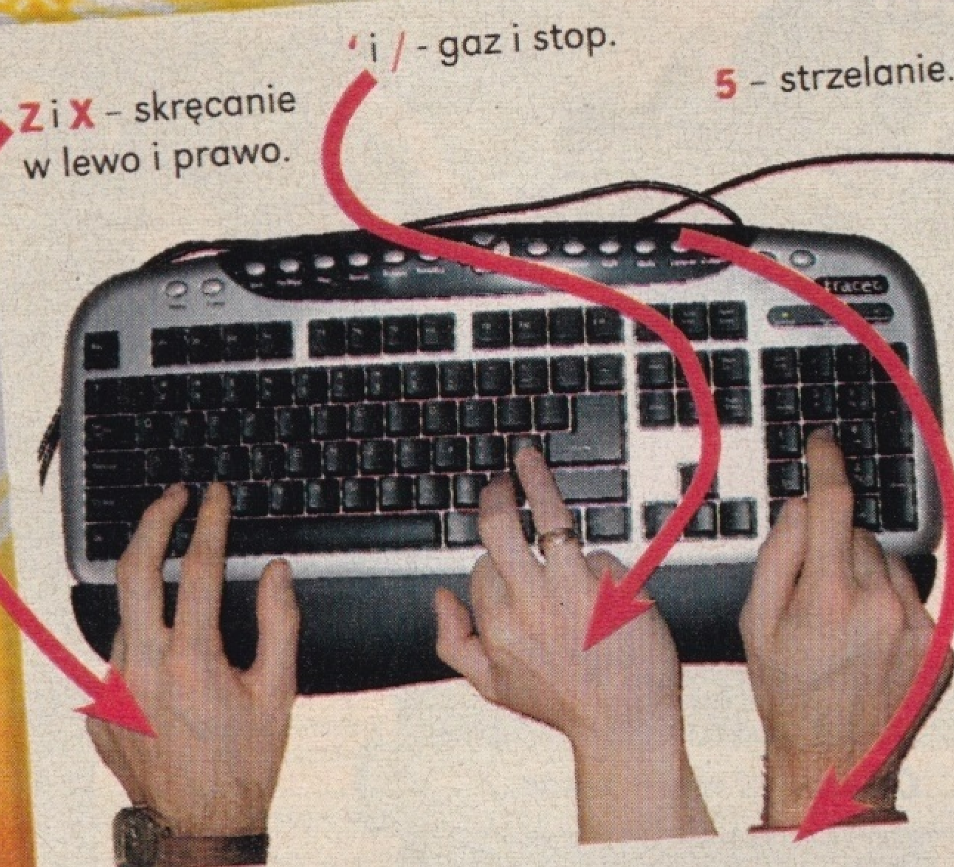

3 I widzisz, wcale nie bolało, prawda?


Nie trzeba było kręcić się po dachu.


O matko! Moje klejnoty!



Lot nad kukułczym gniazdem.



Jeśli chcesz zagrać w Driv3ra, musisz zainwestować w dodatkową rękę!


Blacharz będzie miał dużo roboty.


Noc kryje babole.


Hm... wszyscy uciekli, ciekawe dlaczego.

braku tekstur na obiektach. Parokrotnie zdarzyło mi się również, że bohater wypadł poza plan i zaginął w jakichś ciemnych czeluściach. Polecam ten efekt bez zapisu gry, można przetestować swoją odporność na stres. Powiem tak: jeśli nie chcesz się załamać, lepiej nie wychodź z samochodu. Przez brudne szyby, o zmierzchu, kiedy światła reflektorów tylko omiatają fasady budynków, miasto może się nawet podobać (szczególnie Stambuł).

Sposób animacji naszego herosa to temat na osobne opowiadanie. **Gość rusza się, jakby miał kij w wiadomym miejscu.** Na śmiesznym fikołku, podskoku i krzywych strafe'ach kończy się zbiór jego ruchów. Aha, Tanner może tylko biegać, chodzić nie potrafi. Biorąc pod uwagę jego nietypową sprawność, słusznie uzbrojono agenta w broń palną różnego autoramentu. Właściwie mógłby strzelać i z kapiszonów, bo przeciwnicy mają tyle inteligencji co kubek kisielu. Problem pojawia się tylko wtedy, gdy wrogów jest dużo. Goście są z tych, co się kulom nie kłaniają. Idąc na żywioł, czasem mogą zranić Tannera.

To miał być miażdżący cios dla GTA3, policzek dla Mafii i totalna przewaga nad True Crime. Nie wyszło...

Skoro świat zewnętrzny jest taki zły, może w przestrzeni kabiny samochodowej poczujemy się lepiej? Pojazdów jest sporo, w zależności od miasta będą to odmienne modele i marki, chociaż na ulicach już tej różnorodności szczególnie nie widać. Tanner może kraść samochody, podobnie jak to było w GTA. Jeśli jest wyjątkowo wkurzony, może nawet wykończyć dotychczasowego właściciela pojazdu (strzelając do niego przez szybę). Efekt ten jednak dużo traci, gdy ofiara wyparowuje w czarodziejski sposób. **Fizyka pojazdów niestety nie jest wysokich lotów.** Wystarczy drobny ruch kierownicą, by poszybować w kierunku słupa lub elewacji najbliższego budynku. Poszybować dosłownie – bowiem samochody odbijają się od podłoża jak piłki. Efekt ten szczególnie komicznie wygląda w wypadku autobusów lub tirów, które przecież nie są zrobione z kauczuku! Ciekawe, że przy zaciągniętym ręcznym hamulcu przyczepność samochodów nagle wzrasta.

Driv3r rzeczywiście oferuje całkiem niezły system destrukcji wozu. Efekt jest wielostopniowy, a dzięki wielu ujęciom kamer można podziwiać kraksy z każdej strony. Będziesz miał co oglądać, bowiem policja w grze nie stara się ująć przestępcy (naszego zakonspirowanego agenta), ale próbuje go zabić (brawo!). Ciekawe również, że stróże prawa nie zajeżdżają mu drogi podczas pościgu, ale taranują! Widać amerykańską policję stać na nowe wozy i... nowych policjantów. Śmiesznie też wyglądają sceny, gdy Tanner zostaje osaczony (poza samochodem). Panowie policjanci stoją w pozycji rewolwerowców i nie próbują złapać, skuć uciekiniera, a jedynie strzelają do niego jak do tarczy. Oczywiście nie potrafią przy tym schować się choćby za samochodem, więc szybko giną. **To jednak nie problem, bo zwłoki przecież znikają, więc nie ma dowodu morderstwa, prawda?**

Rozgrywanie scenariuszy jest trudne, informacje o celach misji lakoniczne, a poziom trudności wyśrubowany na maksa. Jeśli nie masz cierpliwości, nie pograsz, bowiem jeden mały błąd przekreśla całą misję (to nie żart). **Autozapis często zostaje daleko w tyle, więc będzie trzeba powtarzać sporą część misji** – ugotujesz się ze złości. W grze dostępne są jeszcze dwa tryby zabawy. Jeden to swobodna jazda po mieście (szybko ci się znudzi), a drugi to kilka gier w rodzaju wyścigu na czas, pościgu za przestępcą itd. Fajnie, szkoda tylko, że jeśli uda ci się np. rozstrzelać uciekiniera, etap po prostu się kończy i możesz go zacząć jeszcze raz od nowa albo pójść spać. Wspomniałem tylko o ułamku problemów i wątpliwości, jakie miałem w trakcie zderzenia z Driv3rem. Kolejne strony musiałbym poświęcić na beznadziejną jazdę skuterami, motorami i pływanie łódkami, tragiczne dźwięki wydawane przez pojazdy, przeciętne efekty pogodowe czy po prostu głupie obłożenie klawiszy. Na koniec więc może dwa dobre słowa. Menu gry jest ładne! I tym pozytywnym akcentem żegnam się z Driv3rem. **To miał być miażdżący cios dla GTA3, policzek dla Mafii i totalna przewaga nad True Crime: Streets of L.A.**, a wyszło, że każda z wymienionych gier jest lepsza od nowego Driv3ra. Za to z Maluch Racerem gra panów z Reflections może się pościgać...

Autor: Herr Odyn

Driv3r

Producent: Reflections Interactive	**Dystrybutor PL:** CD-Projekt

http://www.driv3r.com/

cena 129,90

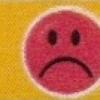
Multiplayer: nie

Gatunek: akcja

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB




model uszkodzeń wozów • samochody z lat 70 • filmiki • zapis i edycja filmów z gry • muzyka


setki bugów • beznadziejne modele pieszych • słaba fizyka jazdy • niskie AI • dźwięki

Przyspieszone bicie serca i płytki oddech gwarantowane, jednak wcale nie dlatego, że Driv3r jest kosmicznie grywalny.

GRYWALNOŚĆ 2
GRAFIKA 2
DŹWIĘK 4
OCENA 2

DOOM 3™ RESURRECTION OF EVIL™

W historii gier – szczególnie w przypadku produkcji tego kalibru – takie rzeczy prawie się nie zdarzają.... Resurrection of Evil to dodatek lepszy od oryginału!

Nie po oczach!?!

Przyszedłeś po dokładkę?!?

Oddaję ci moje serce...

Doom 3? Doom 3? Czy to nie ten FPS sprzed roku? Mimo rangi tytułu i szumnych zapowiedzi, ostatnia część legendarnej trylogii Doom ani nie wywołała rewolucji, ani nie zapadła graczom w pamięć. Dodatek Resurrection of Evil nie zamienia co prawda Dooma 3 w Half-Life'a 2, ale i tak sprawia, że ta bardzo dobra, choć niespełniająca oczekiwań graczy, produkcja znów zagości na naszych twardzielach.

Fuj, co za brzydal!

Fabuła dodatku jest jeszcze bardziej skąpa niż ta znana z oryginału. Korporacja UAC powraca na Marsa z nową misją, wciąż grzebiąc się w demonicznych archeologicznych wykopkach. Bohater Resurrection of Evil, jako jeden z członków tej ekspedycji, przypadkowo budzi do życia pradawny artefakt, który nie dość, że otwiera portal do piekielnego wymiaru, to jeszcze – pośrednio – przyczynia się do zagłady niemal wszystkich żywych stworzeń w pobliżu bazy. Nie ma to jak zacząć tydzień z wykopem!

Resurrection of Evil to jeden z tych dodatków, które nie zmieniają wiele w podstawowej grze. Jego twórcy – Nerve Software, a nie id Software – postarali się po prostu, by wszystkiego było „więcej, lepiej i bardziej wystrzałowo". Jedyna naprawdę istotna zmiana to możliwość wykorzystania mocy artefaktu, który zaczął całe zamieszanie. Używając go możesz na kilka chwil zwolnić upływ czasu, potem otrzymujesz moc zabijania przeciwników jednym uderzeniem, na końcu okresową „nieśmiertelność". To wyjątkowo udany dodatek do formuły oryginalnej gry.

Największa wada oryginalnego Dooma 3, czyli nieciekawe, monotonne i wtórne lokacje, została poprawiona!

Powiększył się oczywiście również arsenał. **Dwururka, ulubiona broń wszystkich maniaków FPS-ów, w końcu trafiła do Dooma 3.** Trzeba przyznać, że to rzeczywiście wydarzenie. Nic dziwnego, że ludzie od promocji gry tak głośno o tym trąbili – przyjemności, jaka płynie z wpakowania pół kilo śrutu w piekielnego stwora, nie da się porównać z niczym. Inna nowa broń to tzw. grabber, czyli dowód na to, jak bardzo id Software zazdrości Valve ich Half-Life'a 2. **Grabber to nic innego jak gravity gun**, a w Resurrection of Evil znajduje zastosowanie głównie w walce – genialne jest to, że korzystając z niego, możesz złapać pociski miotane w twoją stronę przez demony i zmieniając adresata, odesłać paczuszkę wypełnioną bólem i cierpieniem wprost do nadawcy.

Uff, jeszcze się wcisnąłem na stronę!!!

Jeśli są nowe bronie to – wiadomo! – muszą być też nowi przeciwnicy. Najczęściej przyjdzie ci mierzyć się z Vulgarem, czyli podpakowaną – i przemalowaną – wersją Impa z oryginału. Pojawił się też paskudny stwór strzelający z wyrzutni rakiet, cholernie trudni do pokonania łowcy (Hunters) itd. – w sumie szóstka całkiem niemiłych gadów, które z przyjemnością (i okazjonalnym przerażeniem w oczach) przyjdzie ci posyłać na tamten świat. Nie jest źle.

Największa wada oryginalnego Dooma 3, czyli nieciekawe, monotonne i wtórne lokacje, została również – hosanna! – poprawiona. Walka toczy się teraz w miejscach dużo bardziej zróżnicowanych (nawet baza kosmiczna to już nie tylko wciąż te same korytarze), ale niestety nadal brakuje otwartych przestrzeni. To oczywiście wciąż wada – i gracze na forach internetowych znów będą mieli używanie – ale trzeba przyznać, że poprawa jest wyraźna.

Z konsoli na PC.

Studio Nerve świetnie spisało się przy produkcji Resurrection of Evil, nawet mimo tego, że dotychczasowe doświadczenia grupy to jedynie przygotowanie konsolowej wersji gry Return to Castle Wolfenstein oraz trybu multi w PeCetowej wersji tej gry.

Co więc dostajemy, kupując Resurrection of Evil? Dodatek, który poprawia błędy oryginału, dodaje do niego sporo fajnych, nawet jeśli nie szczególnie odkrywczych, pomysłów. Co prawda Doom 3 powinien od samego początku być taki, jaki jest z zainstalowanym dodatkiem, ale jak mówi stare przysłowie Marines – „Lepiej późno niż wcale". Reload & Over!



Doom 3: Resurrection of Evil

Producent: Nerve Software
Dystrybutor PL: LEM

http://www.doom3.com/

Multiplayer: tak

cena 139,00

Gatunek: FPS

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 384 MB RAM, grafika 64 MB


bardziej zróżnicowane lokacje • moce artefaktu • dwururka!


wciąż brakuje dużych, otwartych przestrzeni

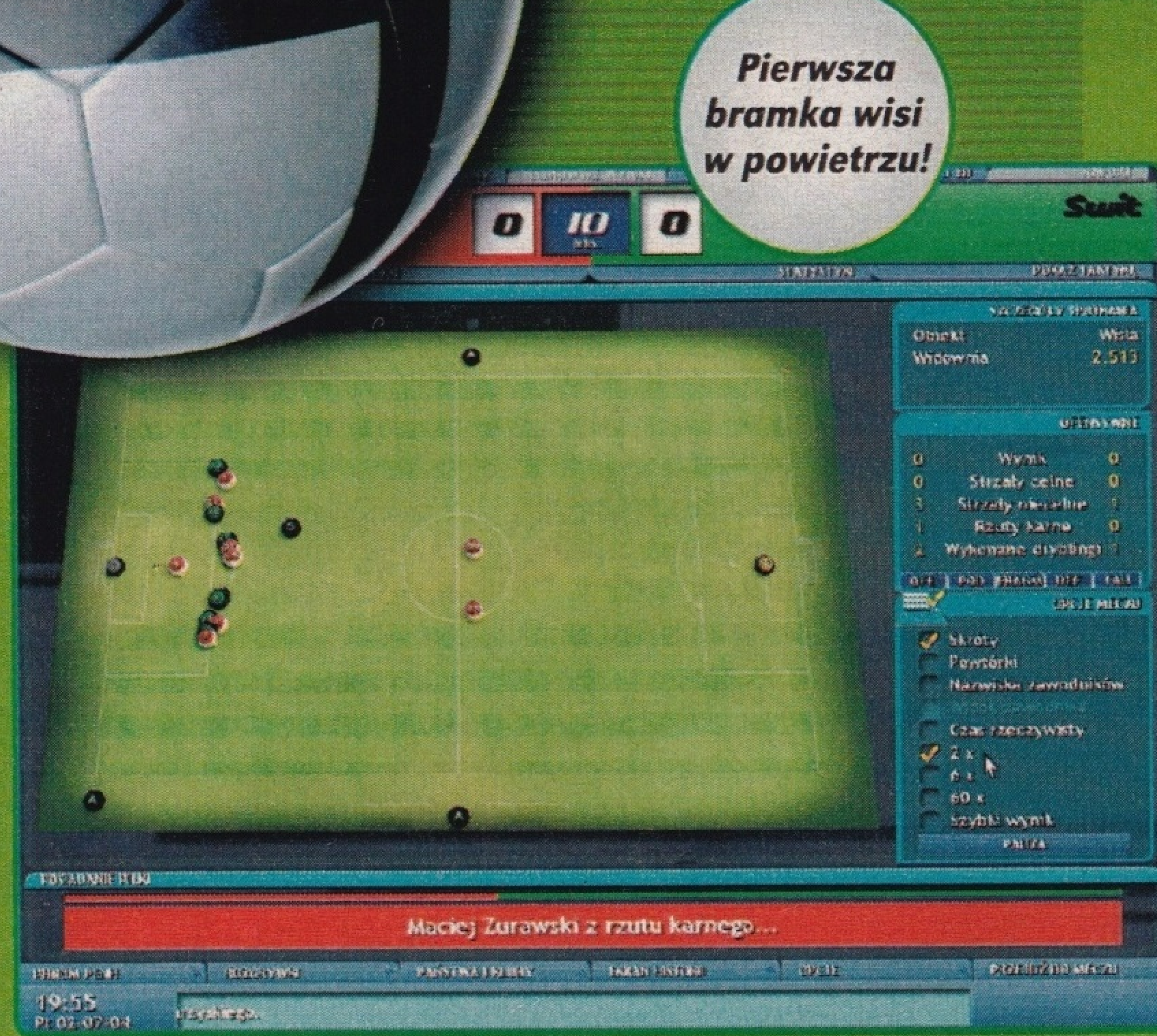
Wygląda jak Doom 3 – rewelacyjnie – a gra się w to, jak w Doomie 3... jakim powinien być w chwili premiery.

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 6
DŹWIĘK 5
OCENA 5

Autor: Foch



Na tablicy możesz zaznaczyć swoim piłkarzom kierunek rajdów z piłką i podań.



Pierwsza bramka wisi w powietrzu!



Test na inteligencję: ile słupków widzisz na boisku?



Możesz definiować naprawdę wiele zachowań swoich graczy.

CHAMPIONSHIP manager 5

Fani serii Championship Manager obawiali się, czy „piątka" w godny sposób będzie kontynuować ten cykl. Okazuje się, że obawy te były – niestety – słuszne...

Niepewność ta wynikała z faktu, że nad CM 5 pracowało studio Beautiful Games, a nie – jak w przypadku wcześniejszych części – Sports Interactive. I choć nowi twórcy nie byli żółtodziobami, to można było mieć wątpliwości, czy są w stanie stworzyć dzieło, które nie zawiedzie wyjadaczy. Jak się spisali? Mówiąc oględnie: bardzo średnio.

Po uruchomieniu CM 5 **gołym okiem widać, że niewiele zmieniono w porównaniu z poprzednią częścią.** Weterani serii niemal odruchowo więc stworzą swój profil, po czym wybiorą spośród 61 lig z 26 krajów te, których rozgrywki mają ochotę śledzić i w których ewentualnie zechcą grać. Możliwości jest wiele: od Anglii, Hiszpanii czy Włoszech, po Chile, Finlandię i Polskę (dostępne są dwie rodzime ligi). Jeszcze tylko wybór drużyny – w każdej chwili możesz określić, czy chcesz opiekować się tylko pierwszym składem, czy również rezerwami i juniorami – i zaczyna się „menedżerka". Część obowiązków można tradycyjnie już złożyć na barki asystenta – dotyczy to m.in. przeprowadzania treningów, organizacji meczów towarzyskich, podpisywania kontraktów itp.

Prawdziwi maniacy wszystkim oczywiście zajmą się sami, a już na pewno nie odpuszczą sobie zabawy z ustalaniem taktyki. A tu będą mieli naprawdę spore pole do popisu! Twórcy zaproponowali ponad 20 ustawień, a oczywiście można też tworzyć własne. Poza tym gracz ma wpływ na takie elementy gry, jak stosowanie pułapek ofsajdowych i pressingu, rodzaj podań czy sposób wykonywania rzutów wolnych i rożnych (np. dośrodkowania na krótki lub długi słupek). Co więcej, oprócz wspomnianych poleceń dla całej drużyny można wyznaczyć zadania dla każdego piłkarza z osobna. Na przykład: jeśli masz w drużynie zawodnika pokroju Roberto Carlosa, warto mu nakazać rajdy skrzydłami i strzały z dystansu.

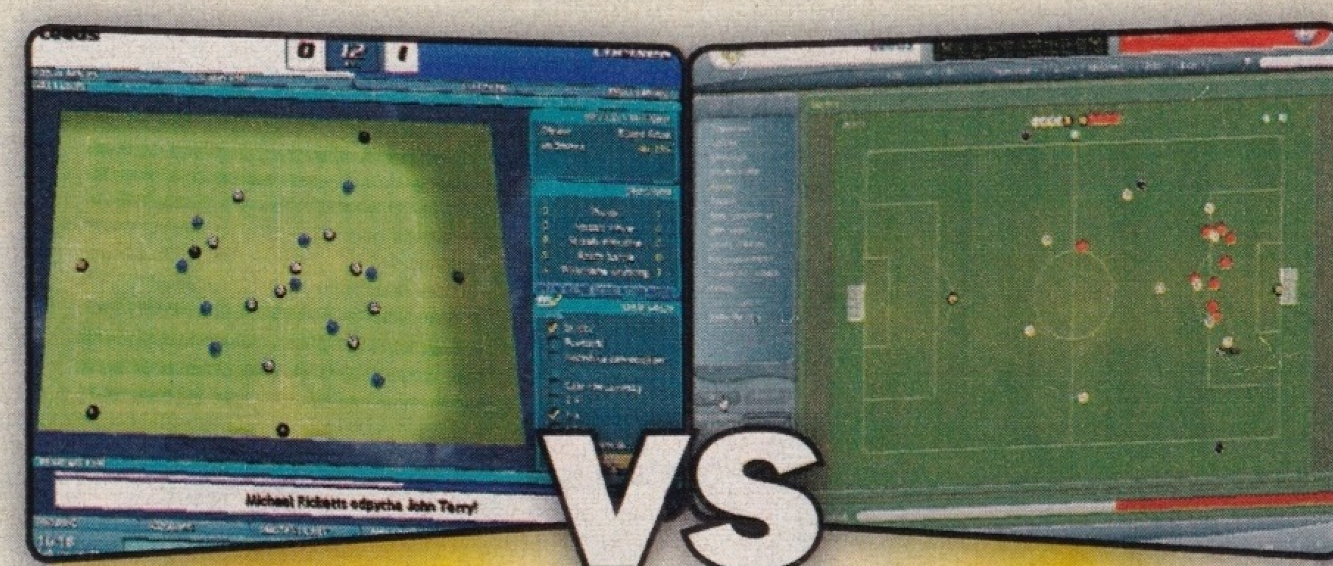
Dużo słabsza niż poprzedniczki, zawodzi przede wszystkim pod względem grywalności.

Zanim jednak ustalisz skład, musisz zapoznać się z umiejętnościami swoich zawodników. **Każdy piłkarz określony jest przez kilkadziesiąt cech (pogrupowanych w cztery kategorie: technika, osobowość, predyspozycje fizyczne oraz psychiczne)** i wszystkie je powinieneś brać pod uwagę. Bo nawet ze świetnie podającego i szybkiego pomocnika będzie trąba nie rozgrywający, jeśli nie jest on kreatywny, zdeterminowany i ruchliwy. Ta złożoność cieszy, ale radość psuje fakt, że cech jest... za dużo. Bo przecież umiejętność gry głową można by określić jedną liczbą, zamiast rozdrabniać się na dość dyskusyjne: celność i siłę główkowania. Podobnie zresztą rzecz się ma ze strzałami, podaniami czy nawet rzutami z autu!

Jak widać, Championship Manager 5 jest bardzo rozbudowany – a nie wspomniałem jeszcze o skomplikowanym systemie treningów, wyszukiwaniu nowych graczy, transferach, podpisywaniu kontraktów czy kilku innych możliwościach zapracowania sobie na trenerską wypłatę. **Ale choć gra ma tak wiele opcji, nie zachwyca.** Po pierwsze dlatego, że niemal wszystkie one były już w poprzedniej części – jedynym istotnym ulepszeniem jest to, że możesz normalnie poruszać się po grze i np. dokonywać zmian, kiedy komputer generuje wyniki spotkań. Po drugie – i to jest główna wada CM 5 – grywalność szwankuje.

Niestety – to już nie jest ten stary, dobry Championship Manager, który powodował uzależnienie. Teraz naprawdę w każdej chwili możesz przestać grać i... nic nie sprawi ci to przykrości. Denerwują zwłaszcza niedopracowane drobiazgi. Zdarzyło mi się na przykład, że menedżer klubu, który chciał kupić ode mnie zawodnika, podbił cenę, pomimo że zgodziłem się na jego wcześniejszą ofertę. Może jak handlarz z „Żywotu Briana" był zawiedziony tym, że się nie targuję? Innym znów razem rozpocząłem grę nową drużyną i przełożeni kazali mi wywalczyć miejsce gwarantujące start w europejskich pucharach. Wszystko fajnie – tyle że byłem trenerem brazylijskiego klubu. Niby to niewielkie błędy, ale jest ich naprawdę dużo i przez nie gra sporo traci.

Są też poważniejsze wady, jak np. zachowanie zawodników podczas spotkań. Mecze są wciąż dwuwymiarowe – z góry obserwujesz poczynania swojej jedenastki symbolizowanej przez kółeczka (żetony? pionki do chińczyka?). Ale o ile w CM 03/04 te pionki udanie udawały mecz piłkarski, o tyle teraz udaje im się tylko doprowadzić gracza do pasji. Bo jak zareagować, kiedy bramkarze w panice wybijają piłkę na rzut rożny lub aut, choć najbliżsi piłkarze przeciwnej drużyny znajdują się w odległości 20 metrów? Czy można poczuć, że rozgrywka jest realistyczna i zaangażować się w nią, jeśli przy ofensywnym rzucie z autu zdarza się, że na polu karnym jest więcej napastników niż obrońców? I kolejny zarzut wobec najnowszego



Championship Manager 5
Jeśli chodzi o liczbę opcji i stopień skomplikowania rozgrywki – ma to, co miały poprzednie części serii. Niestety – niska grywalność i duża liczba błędów sprawiają, że CM 5 nie jest rewelacją, jakiej oczekiwaliśmy.

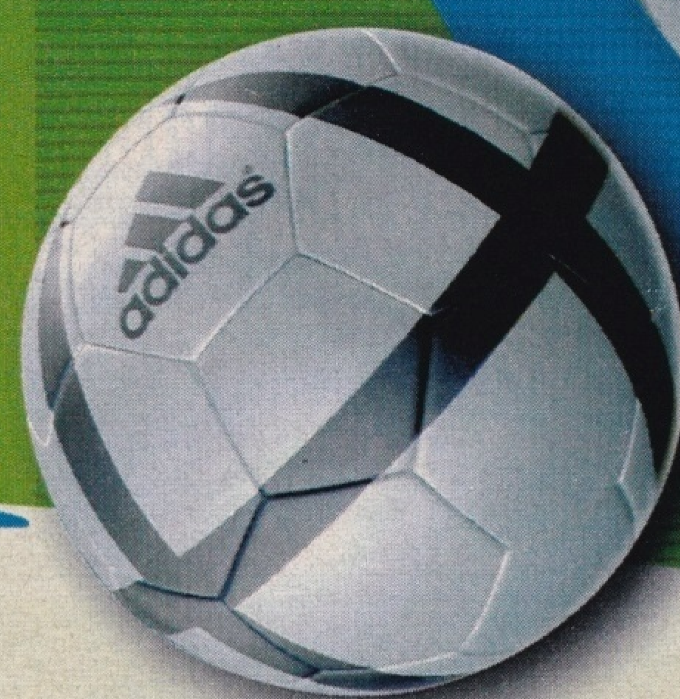
Football Manager 2005
Gra Sports Interactive, czyli studia odpowiedzialnego za poprzednie części Championshipa. I to się czuje! Choć opcje trenerskie są niemal identyczne jak w CM 5, Football Manager o wiele bardziej wciąga. Polecam!



Trening czyni championa.

Każdy piłkarz ma więcej cech niż przeciętny bohater RPG-a.

Test na inteligencję: uzupełnij puste miejsca w kolumnach.





Gdzie dwóch się bije tam EA korzysta?

Świetna grafika (mecze w trójwymiarze na silniczku Fify!), bardzo rozbudowany panel opcji trenerskich i menedżerskich, pełna kontrola nad finansami klubu, interesujący tryb kariery, kilka poziomów trudności do wyboru i cała masa innych ciekawych możliwości sprawiły, że Total Club Manager 2005 z EA Sports okazał się w poprzednim roku rewelacją. Jeśli jeszcze nie grałeś – spróbuj koniecznie!

Championshipa – **zwycięstwa przychodzą zbyt łatwo, co może i pozwala poczuć się prawdziwym macho, ale niezbyt dobrze świadczy o realizmie gry.**

Jak już wspomniałem – **mecze oglądasz w widoku 2D (również odrobinę niedopracowanym).** I choć ten tryb w poprzednich częściach sprawdzał się bez zarzutu, to jednak czas leci, a konkurencja nie śpi i tworzy gry takie jak Total Club Manager 2005, gdzie spotkania prezentowane są w świetnie wyglądającym trójwymiarze (patrz: ramka). Menu prezentuje się nieźle, jest nawet kilka „skórek" do wyboru, ale grafika nie jest mocną stroną CM 5. Podobnie rzecz ma się z dźwiękiem – nie można powiedzieć, aby budował on napięcie podczas oglądanych meczów. Brakuje też muzyki, która koiłaby zszargane trenerskie nerwy. I choć to manager, a więc oprawa audiowizualna nie jest najważniejsza, chciałoby się czegoś więcej.

Opuszczenie serii Championship Managera przez ekipę Sports Interactive nie wyszło grze na dobre. „Piątka" jest dużo słabsza niż poprzedniczki, zawodząc – co dziwne – przede wszystkim pod względem grywalności, która była przecież znakiem firmowym serii. Dodatkowo, CM 5 nie oferuje prawie żadnych nowości, a nawet jest pozbawiony kilku interesujących opcji z poprzedniej części (m.in. mniej jest kontaktów z mediami). **Twórcy najnowszego Championshipa nie ustrzegli się też wielu błędów, które mają niemały wpływ na realizm rozgrywki**, a już na pewno na samopoczucie gracza. A chyba nikt nie lubi się wkurzać przy kompie, prawda?!?

Championship Manager 5

Producent: Eidos | **Dystrybutor PL:** Cenega

http://www.championshipmanager.com/

cena 99,90

Multiplayer: nie

Gatunek: sportowa/strategiczna

Wymagania: procesor 700 MHz, 128 MB RAM, grafika 4 MB

(+) bardzo wiele opcji trenerskich i menedżerskich • rozbudowany panel taktyki • 61 lig z 26 krajów

(−) mało innowacji • wiele mniejszych i większych błędów • dziwnie zachowujący się na boisku piłkarze • gra się zbyt łatwo • gdzie się podziała grywalność?

Choć bardzo rozbudowana, to jednak nużąca i pełna błędów gra. Fani serii będą zawiedzeni. Poważnie zawiedzeni.

GRYWALNOŚĆ 3+
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 3
OCENA 3+

Autor: Phnom Penh

ACT of WAR DIRECT ACTION

Terroryści chcą zniszczyć Amerykę i o mały włos im się to udaje. Czołgi na ulicach San Francisco, a na okładce Kapitol w ogniu – tę grę mogli zrobić tylko Francuzi.

Złośliwi powiedzą: miło dla odmiany popatrzeć, jak raz to G.I. Joe są w defensywie. Na szczęście awantura kończy się dobrze, wrogowie zostają pokonani, agresja odparta. Morał jest jak najbardziej zrozumiały: komu jak komu, ale Stanom Zjednoczonym to ty, robaczku, lepiej nie nadeptuj na odcisk. Nie daj Boże, żebyś uczynił względem nich jakiś „act of war", bo wtedy oni podejmą „direct action", a to oznacza już tylko jedno... Nie jest ważne, w jakim zakątku świata mieszkasz. Jeśli jesteś wieśniakiem – uciekaj w góry. Jeżeli jesteś dyktatorem, pakuj manatki i wiej z kraju. Jeżeli jesteś czołgistą, czym prędzej wyłaź z pojazdu i ręce do góry!

Act of War zbierze zapewne skrajne recenzje. To prawda, że można zarzucić grze wtórność, infantylność, nadęty patos... Ale ponad tym wszystkim uczciwie trzeba przyznać, że to produkcja bardzo dobra: wciągająca, starannie wykonana, zapewniająca wiele godzin porządnej zabawy. **Jest RTS-em zwykłym i jednocześnie niezwykłym, a przynajmniej zręcznie takiego udaje.** Skąd to wrażenie?

Polem walki jest przeważnie miasto. Nie zwykła zbieranina kwadratowych klocków pokrytych teksturą z oknami, ale prawdziwa aglomeracja ze skwerami, światłami na skrzyżowaniach, latarniami, ławeczkami, zaparkowanymi samochodami, budkami telefonicznymi i koszami na śmieci. Stalowe gąsienice mają co miażdżyć! Z drugiej strony, wszystko to zasysa moc obliczeniową komputera jak trąba powietrzna i tylko bardzo mocne maszyny nie dostaną czkawki.

Gdy żołnierze wkroczą do budynku, widzisz, jak przemieszczają się w środku, a nawet wychodzą na dach. Możesz polecić snajperowi, aby chirurgicznie precyzyjnym strzałem ubił stojącego w oknie nieboraka, albo rąbnąć raz a porządnie z działa głównego, posyłając w diabły całe piętro i ścianę frontową. Upiększasz przy tym chodnik stertą gruzu, a po krótkiej nawale artyleryjskiej krajobraz zamienia się w gmatwaninę żelbetonowych płyt i stalowych prętów. Ze zniszczonych hydrantów tryskają fontanny wody. **Pojedynczy żołnierze biegają pośród pogorzeliska, wróg wali nie wiadomo skąd – klimat jak na prawdziwej wojnie.**

Żołdacy też jakby bardziej życiowi: potrafią kryć się za przeszkodami, możemy kazać im się czołgać, zaś straciwszy ramię lub nogę, wiją się w konwulsjach nieprzytomni z bólu. I tu kolejny miły akcent, wystarczy bowiem wezwać śmigłowiec ratowniczy, by zabrał ich do szpitala. Bagatelka? A czy w jakimś innym RTS-ie zdarzyło się, aby przeciwnik wobec bezsensowności dalszego oporu skapitulował? **Koniec z formułą „take no prisoners". Tutaj brać jeńców nie tylko można, ale wręcz należy.** Za każdego schwytanego dostajemy kasę i jest to jedno z głównych źródeł dochodu. Nie dociekam, gdzie tu logika. Ważne, że przełamano tradycyjny w RTS-ach motyw wydobywania surowców (co nie oznacza wcale, że nie mamy tu tradycyjnych rafinerii, ciężarówek etc.) i rozgrywka na tym zyskała. Ponadto jeńców można wymienić na informacje o wybranym obszarze pola walki. Warto więc czasem zdjąć palec ze spustu, chociaż ręka świerzbi.

AoW wyraźnie puszcza oko do tych graczy, którzy nie przepadają za kosmicznymi klimatami i wykazują przywiązanie do konwencjonalnego, ziemskiego arsenału. Owszem, zdarzają się tu mechopodobne cudactwa, lecz większość jednostek to poczciwe, znajome z poligonów żelastwo. Można się do woli napatrzyć na samoloty zwiadowcze Predator, śmigłowce Apache, Commanche i Mi-24, Abramsy, Bradleye, T-80, działa samobieżne. **Jednym zdaniem – od szeregowca z bagnetem do niewidzialnego latającego skrzydła B2 i jak najbardziej widzialnych A-10.**


Generale! Wyciekły pytania maturalne.

Plota – **Niekoniecznie potwierdzone informacje**

Scenariusz do Act of War oparto na najnowszej powieści Dayle'a Browna pod tym samym tytułem. Dayle to emerytowany kapitan lotnictwa i znany za oceanem pisarz technothrillerów (popełnił m.in. „Wings of Fire", „Plan of Attack" oraz „Dreamland").


Przed...


...i po nalocie.


Snajperka ze snajperką.

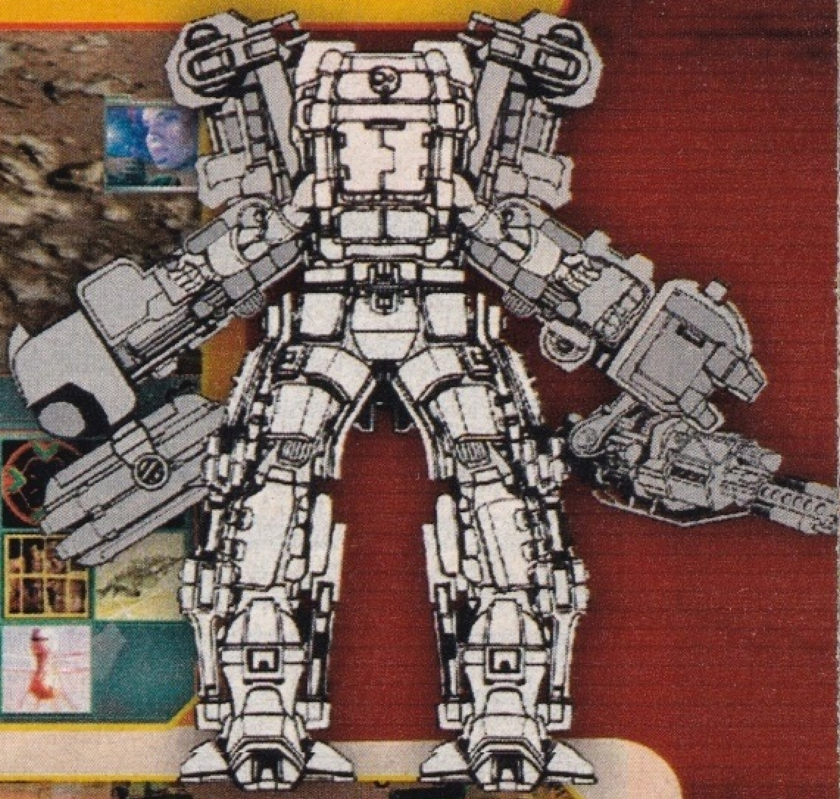
To ci „Świnia" - samolot szturmowy A-10 Warthog.


Drużyna narodowa rusza do akcji.

CLICK TRICK!

Naciśnij Enter, wpisz w linii komend jedno z poniższych haseł i potwierdź Enterem.

duckhunt	(z kaczką raźniej!)
keyholemaster	(widzisz wszystko)
fortknox	(ratuje budżet)
yeepeekaye	(gniew niebios...)



Nawet piechota występuje w kilku odmianach – są snajperzy, zwykłe mięso armatnie, elita z Delta Force i policyjny S.W.A.T. Komandosi wyglądają i poruszają się jak prawdziwi, nie zaś jak kukiełkowe żołnierzyki z C&C. Zamiast plastikowych czołgów-zabawek oko cieszą pojazdy pokryte kamuflażem khaki. Te modelarskie zabiegi nie ukryją jednakowoż faktu, iż AoW nie jest grą dla maniaków realizmu. Zgorszy ona również strategów lubujących się w wypróbowywaniu na przeciwniku perfidnych manewrów. O nie! Tutaj po prostu nie ma na nie czasu. **Bo chociaż zaszufladkowany jako RTS, AoW jest przede wszystkim grą akcji.**

Przez ekran przewalają się takie tabuny sprzętu wojskowego, że przebić to mogłaby tylko ekranizacja „Czerwonego sztormu" Toma Clancy'ego.

Spoglądasz na mapę. Morze wrogów, cały teren pokryty wrażymi umocnieniami i instalacjami. Gdzieś w narożniku mała niebieska kropeczka – twoja baza. Przyzwyczajony do RTS-ów, bo przecież ukończyłeś ich już dziesiątki, oczekujesz długiej, wyniszczającej walki. Rozbudowujesz zaplecze, nastawiając się na systematyczne i metodyczne oczyszczanie każdej piędzi ziemi. A tu klops! Dowództwo oraz nieubłagana konieczność pędzą cię bezlitośnie naprzód. Myślisz sobie: zaraz zdobędę tę baterię dział i będę miał chwilkę spokoju na okrzepnięcie i podreperowanie sił. Nic z tego! Po tej baterii będzie trzeba zlikwidować bunkier, most, radar... **Co rusz musisz wypełniać wskazane zadania, czas upływa nieubłaganie, a cele leżą coraz głębiej na terenie przeciwnika.**

Twoi ludzie są bezustannie w biegu. Zatrzymać się, znaczy polec. **Perfekcjoniści szczezną szybko, tutaj rządzi prowizorka.** Atmosferę podgrzewają korespondujące z akcją filmiki, pojawiające się często w narożnym okienku. Nie lubuję się w tego rodzaju atrakcjach, ale tutaj naprawdę zdają one egzamin. Po pierwsze scenki nie powtarzają się, a po drugie znakomicie współgrają z rzeczywistością na ekranie. Ponadto stanowią pewien pomost pomiędzy grą a filmem.

No właśnie, filmem... czyli elementem wzbudzającym najwięcej kontrowersji. Właściwie to nie wiadomo, czy filmowa otoczka jest dodatkiem do gry, czy może na odwrót. W przeciwieństwie do panującej ostatnio mody na cut-scenki generowane przez engine graficzny, tutaj **możemy oglądać prawdziwych aktorów i prawdziwe lokacje.** W wielu scenach występują gromady statystów, akcja rozgrywa się w atrakcyjnych turystycznie okolicach.

Przez ekran przewalają się takie tabuny wszelkiej maści sprzętu wojskowego, że przebić to by mogła chyba tylko ekranizacja „Czerwonego sztormu" Toma Clancy'ego. Po prostu trzecia wojna światowa. Z tymi batalistycznymi obrazami silnie kontrastują kameralne ujęcia z udziałem trzech aktorów, ewidentnie kręcone w blueboxie i przywodzące skojarzenia z Teatrem Telewizji. Nie obrażając tego ostatniego, bo scenariusz AoW jest, ehm... bez komentarza. Aktorstwo kiepskie, reżyseria słaba. Całość trzyma poziom filmów akcji klasy „C" i to raczej tych o najniższym budżecie, rozpowszechnianych wyłącznie na kasetach wideo. Chcesz poczuć przedsmak – odwiedź oficjalną stronę internetową.

Skąd zatem wzięły się wysokie oceny? AoW to wszakże tylko dobry RTS, który nie odmieni oblicza gatunku. Zgoda, ale przecież kolejne modele samochodów sportowych to też tylko dobre wozy mające cztery koła, kierownicę, mocny silnik i ładną sylwetkę, w gruncie rzeczy niewiele wnoszące do tematu. A przecież nie zmienia to faktu, że przyjemnie jest poprowadzić taką brykę.


Po trupach do celu.

Act of War: Direct Action

Producent: Eugen Systems
Dystrybutor PL: brak

http://www.atari.com/actofwar/

cena ---

Multiplayer: tak

Gatunek: RTS

Wymagania: procesor 1.5 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB, DVD

(+) walka w miastach • grafika • dużo prawdziwych jednostek • wciąga!

(−) w kampanii walczymy tylko po słusznej stronie • fabuła i cut-scenki podniecą najwyżej siedmiolatka • liniowość

Wciągający i dynamiczny RTS z wyjątkowym rozmachem. Fabuła naciągana, ale grywalność docenią wszyscy fani gatunku.

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 5
DŹWIĘK 4
OCENA 4+

Autor: Jan Maria Awaria

Mam tak samo jak ty miasto moje, a w nim...

Kolorowa ciemność – znak rozpoznawczy nielegalnych wyścigów.

Pora dnia nie jest już ograniczeniem w łamaniu prawa.

Przed nami kolejny konkurent dla Undergrounda. Czy jest to poważne zagrożenie dla gry z Electronic Arts?

SRS STREET RACING SYNDICATE

Biologicznym ojcem SRS jest koncern 3DO, który po ogłoszeniu upadłości sprzedał prawa do gry firmie Namco za 1,5 miliona dolarów. **Powstał produkt sztampowo dobry, bez rewolucji, powielający ciekawe rozwiązania konkurencji.** Na jednej płytce wylądowały roznegliżowane nastki, szybkie wozy, full kolor grafika, coolowa muza i lightowy model jazdy. Do ciasta dodano krem, nie zatuszował on jednak posmaku zakalca.

Obowiązek recenzencki nakazuje mi wspomnieć o innych łudząco podobnych grach. Można stwierdzić, że produkt Namco to ciekawa mutacja (aby nie rzec: klon) mistrzów tego gatunku, m.in. NFS:U2 i Midnight Club 2. Nielegalne uliczne wyścigi w nocnej scenerii to wdzięczny temat, który kręci nie tylko rozpieszczonych małolatów. A ponieważ zarówno w realnym, jak i wirtualnym żywocie undergroundowego rajdowca podstawą egzystencji jest dobra zabawa, tego typu gra po prostu musi posiadać nieskomplikowany model jazdy.

Tej wytycznej programiści pracujący nad SRS nie wzięli sobie jednak do serca. **Mimo że gra zalicza się do perfidnie arcade'owych ścigałek, to w porównaniu z NFS: Underground 2 jest dużo bardziej realistyczna.** Po pierwsze, karoseria aut ulega prawom fizyki i trzeba ją naprawiać. Niestety, uszkodzenia samochodów nie wpływają na sposób jazdy. Nie najgorzej jest natomiast przy wchodzeniu w ostre zakręty – tu każda niekompetencja kończy się niezłym bączkiem. Street Racing Syndicate lepiej niż NFS ukazuje też działanie „turboprzyspieszenia", czyli Nitro. Wielkie prędkości są tu stonowane, ale i tak towarzyszy im efekt rozmycia obrazu.

Produkt Namco to ciekawy klon mistrza tego gatunku – NFS:U2.

Na obmyślenie sposobu prowadzenia rozgrywki zabrakło niestety programistom czasu. Skorzystano więc ze schematu znanego z NFS: Underground 2. Na mapach miast **(jeździmy po Los Angeles, Filadelfii i Miami)** porozrzucano punkty, w których możemy nabyć nowe części czy wziąć udział w wyścigach.

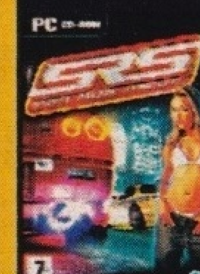
Wraz z kolejnymi wygranymi zdobywasz prestiż i pniesz się w hierarchii miejscowych bad boyów. Im dalej w las, tym lepsze i szybsze wozy, a więc i coraz ciekawsze doznania. Street Racing Syndicate niestety nie jest aż tak grywalny jak choćby najnowszy NFS:U. Gra się fajnie, ale nic poza tym. **SRS może natomiast poszczycić się bardzo ładną i nieobciążającą sprzętu oprawą wizualną.** W grze uświadczysz także „ynteligentniejszej" niż u konkurencji fabuły i sprytniejszych przeciwników. Nie powinni też narzekać miłośnicy tuningu – mimo że wybór akcesoriów wpływających na wygląd samochodów nie jest za duży. Jaki więc jest SRS? To ciekawa alternatywa dla konkurencyjnych tytułów i jedna z bardziej interesujących podróbek „Szybkich i wściekłych". Ukończyłeś wszelkie możliwe produkcje o tej tematyce i wciąż ci mało? Grę mogę polecić. Liczysz na coś więcej? To licz na siebie.

Ta pani nie prowadzi się zbyt ciężko...

Pieniądze, sława i dziewczyny

W grze, oprócz kasy i szacunku, możesz zdobyć także serca kobiet. Nie będą to może prawdziwe uczucia, bo dziewczyny lecą na twój portfel i brykę, ale pooglądać sobie przecież zawsze można. Szczególnie że po odbiciu takiej laluni innemu spryciarzowi swoją nową zdobycz możesz podziwiać w gorących nagraniach wideo. Co prawda uroda pozyskanych trofeów jest wysoce dyskusyjna (przeważa makijaż i silikon), z drugiej jednak strony, wyścigi odbywają się najczęściej w nocy, więc i tak zbyt dużo nie widać.





Street Racing Syndicate

Producent:	Dystrybutor PL:
Namco	brak

http://www.namco.com/

cena ---

Multiplayer: tak

Gatunek: samochodowa

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

+ AI komputera • grafika • odrobina realizmu

– brak innowacji • mało wciągająca

Porządnie wykonane wyścigi to niestety za mało, aby miłośnicy wirtualnego tuningu podskoczyli z radości.

GRYWALNOŚĆ 3+
GRAFIKA 5-
DŹWIĘK 3
OCENA 4

Autor: Daniel „KULL" Sodkiewicz

THE SETTLERS HERITAGE OF KINGS

Poddani marudzą, skarbiec świeci pustkami, a wróg plądruje włości? Znamy to, ale mamy też antidotum. Nasze porady przywrócą spokój w każdej krainie.

Najnowsza odsłona gry Settlers nie bez powodu nie posiada w nazwie numerka 5. Dziedzictwo Królów odbiega założeniami od poprzednich części serii, stawiając na nieskomplikowaną ekonomię, popartą typowo RTS-ową otoczką z elementami RPG. Mimo wszystko, wciąż siła naszego królestwa tkwi w ilości posiadanych zasobów i sprawności ich wydobycia. Poniżej trochę porad, jak się nie narobić, a zarobić i wygrać.





ROZWÓJ OSADY.

W zależności od wytycznych misji lub celów, jakie chcemy sobie narzucić podczas rozgrywki, rozwój naszej osady może przebiegać na kilka odmiennych sposobów. Najczęściej praktykowana jest oczywiście ogólnorozwojowa tendencja wznoszenia wioski. Jeżeli jednak zależy nam na jak najszybszym osiągnięciu pewnych założeń, należy zastosować jeden z poniższych schematów.

IMPERIUM WOJOWNIKÓW.

Jeżeli nasze działania skłaniają się ku szybkiemu wybudowaniu armii, musimy być świadomi, iż nie będzie to armia zbyt duża i silna. Szybkie wyszkolenie wojowników i wybudowanie struktur wojskowych nie zapewni nam momentalnie wygranej, a jedynie doprowadzi do wyszkolenia kilku słabych wojów. Dużą i silną armię możemy bowiem posiadać tylko w parze z mocną gospodarką. Mimo to czasami zdarza się, że już od początku rozgrywki musimy dysponować choćby niewielkimi siłami i jako takim systemem obronnym.



W Szkole odkrywamy najpierw Pobór umożliwiający budowę Koszar, potem Armię Pieszą, która pozwoli nam na budowę Strzelnicy oraz doda formacje bojowe. Oba budynki można już wybudować i szkolić w nich wojsko. Odradzam na razie powoływać łuczników, są zbyt słabą jednostką, nawet na samym początek gry. Następnie w Szkole należy wynaleźć Piśmiennictwo, co pozwoli nam na powiększenie Ośrodka Wiejskiego do rangi Ośrodka Miejskiego. Rozbudowa naszego centrum miasta zwiększa populację, jakże potrzebną przy tworzeniu armii. Pamiętajmy także, iż naszym wojownikom musimy płacić żołd, nie można więc zapomnieć o tworzeniu innych struktur, których pracownicy płacą podatek.

Jeżeli musimy bronić naszej osady, niezastąpione są Wieże Wartownicze. Aby móc takowe budynki postawić, należy w Szkole odkryć Budownictwo. Zwykła baszta jest jedynie wieżą obserwacyjną, aby mogła ona atakować wrogie jednostki, trzeba ją ulepszyć do rangi Wieży z Balistą. Żeby to zrobić, musimy wynaleźć Koło Zębate. Więcej o Wieżach Strażniczych dowiesz się z ramki na sąsiedniej stronie.

ZAPROJEKTUJ SOBIE RAJ.

Dobrze zaplanowane miasteczko pozwala na wydajniejszą pracę naszych robotników. Budowę kolejnych budynków musimy tak przemyśleć, aby nasi robotnicy mieli niewielkie odległości do pokonania przy podróżowaniu pomiędzy jadłodajnią, mieszkaniem i pracą. Staramy się także, aby wszystkie domy i gospodarstwa mogły być wykorzystywane przez robotników z różnych zakładów. W tym celu np. budujemy obok siebie Szkołę i Targowisko (z którego można brać surowce), wokół nich budynki mieszkalne i jadalnie, a dookoła tego zakłady przemysłowe.



Mając większy zapas surowców i gotówki, a jednocześnie będąc na początku rozwoju naszej wioski, warto zainwestować w przeróżne kwiatki i fontanny, polepszające nastrój naszych mieszkańców. Większe zadowolenie poddanych można później wykorzystać, zwiększając im maksymalnie (na kilka cykli) podatki. Robimy to jednak w taki sposób, aby ogólne zadowolenie naszego ludu nie spadło poniżej 100% podczas pokoju. Gdy prowadzimy wojnę z przeciwnikiem, a w naszym skarbcu posiadamy ogromne ilości złóż, nie trzeba się martwić o lojalność poddanych i można wyciskać z nich ostatnie dukaty.

POTĘGA WIEŻ STRAŻNICZYCH.

Wieże Strażnicze to świetne rozwiązanie dla defensywy. Głównym mankamentem tych budynków jest jednak słaba celność w walce z jednostkami zbyt mobilnymi. Wroga należałoby jakoś unieruchomić, a najlepszym – wydawałoby się – pomysłem jest zatrzymanie go za pomocą naszych żołnierzy. Podczas bezpośredniego starcia zajęty walką przeciwnik jest bardzo podatny na ataki naszych wież. To jednak jest dość kosztowne rozwiązanie, gdyż mimo wszystko straty w ludziach po naszej stronie będą znaczne.





Dużo lepszym rozwiązaniem wydaje się więc pozostawienie strzelającej wieży na pastwę wrogów. Jest z tym jednak mały problem, gdyż przeciwnik (mowa tutaj o jednostkach walczących w zwarciu) zatrzyma się dopiero tuż pod budowlą, aby ją zaatakować. W takim położeniu baszta jest bezradna, nie może bowiem walczyć z jednostkami znajdującymi się w niewielkiej odległości. Na pomoc przychodzi tutaj druga wieża. A jak druga, to i trzecia, czwarta, piąta itd. Osiem wież z balistami ustawionych w taki sposób, aby każda z nich mogła ostrzeliwać przeciwnika atakującego inną basztę, stanowi już nie lada wyzwanie dla ofensywy wroga. Identycznie ustawione wieże z armatą (czyli ulepszenie tych z balistą) są już horrorem dla szturmujących nas oddziałów. W pobliżu baszt warto trzymać kilku poddanych, którzy zreperują naruszone podczas ataku budynki.

Dodatkowo, aby wzmocnić siłę obrony naszych wież, warto w Domu Kamieniarza wynaleźć Murarstwo, co polepszy ich „pancerz" z 6 na 9.

Gdy to my atakujemy wieżę, jak najszybciej ukrywamy nasze jednostki bezpośrednio pod owym budynkiem (tutaj nasi są bezpieczni). Jeżeli baszt jest dużo, staramy się atakować kilka jednocześnie. Do walki z tymi budowlami przydadzą się również armaty.



DOMY I GOSPODARSTWA.

Najnowsza odsłona Settlersów wprowadza system potrzeb naszych poddanych. Aby robotnicy pracowali wydajniej, potrzebują domów z miejscami do spania oraz jadalni. Im miejsce pracy naszego pracownika znajduje się bliżej owych budynków, tym lepiej. Nie zawsze jednak jest przestrzeń na zbudowanie kolejnych gospodarstw i domków w zatłoczonym miasteczku. W takim przypadku nie pozostaje nic innego jak rozbudowa już istniejących budynków. Poniżej schematy ulepszania wspomnianych budowli:

Budowa **Chaty** – 6 mieszkań (150 drewna, 100 gliny) ➧ Ulepszenie do rangi **Domek** – 9 mieszkań (50 drewna, 150 kamienia) ➧ Ulepszenie do rangi **Dom** – 12 mieszkań (100 drewna, 200 kamienia).

Budowa **Gospodarstwa** – 1 gospodarz, 8 miejsc w jadalni (200 drewna, 150 gliny) ➧ Ulepszenie do rangi **Młyn** – 2 gospodarzy, 10 miejsc w jadalni (50 drewna, 100 kamienia) ➧ Ulepszenie do rangi **Posiadłość** – 3 gospodarzy, 12 miejsc w jadalni (150 drewna, 300 kamienia).



WŁADCA POGODY.



Niektóre misje w kampanii dla pojedynczego gracza oraz mapy do rozgrywki wieloosobowej wymagają od nas szybkiego skonstruowania technologii umożliwiającej kontrolę pór roku. Aby nie błądzić i nie wydawać pieniędzy na nieprowadzące do tego celu wynalazki, zapoznajcie się z poniższym schematem osiągnięcia możliwości władania pogodą.

Na dobry początek należy zaopatrzyć się w stałe źródło pozyskiwania siarki – to niezbędny w tej kwestii surowiec. W Szkole wynajdujemy Alchemię, co pozwoli na budowę Chaty Alchemika. Następnie czeka nas wynalazek Stopów i ulepszenie Szkoły do rangi Uniwersytetu, gdzie odkrywamy Metalurgię. Teraz możemy udać się do Chaty Alchemika, którą powiększamy do rozmiarów Laboratorium. Tam zaś odkrywamy Przepowiadanie Pogody, co pozwoli nam na budowę Wieży Meteorologicznej. Nie będzie ona jednak działać, póki nie postawimy Centrum Pogodowego. Aby móc to zrobić, w Laboratorium odkrywamy Meteorologię. Ilość wybudowanych przez nas Centrów Pogodowych określa, jak często możemy wpływać na zmianę pogody. Jeżeli chcemy to robić sporadycznie, wystarczy jedna lub dwie takie budowle; aby w praktycznie każdej chwili mieć możliwość zmiany aury, potrzeba trzech lub więcej Centrów.



KRÓLESTWO SUROWCÓW.

Jeżeli nie szykuje nam się szybka walka i zależy nam na stworzeniu dużej i silnej armii, ale dopiero za jakiś czas, rozpoczynamy od zapewnienia sobie podstaw silnej ekonomii. Często zdarza się, iż dostęp do dóbr naturalnych jest mocno utrudniony lub po prostu ich uzyskiwanie odbywa się nazbyt opornie. W takiej sytuacji szkolimy około 20 poddanych, których zatrudniamy do wyrębu drzew oraz pozyskiwania gliny i kamienia. W okolicy powinniśmy zbudować kilka kopalń w nadających się do tego miejscach.

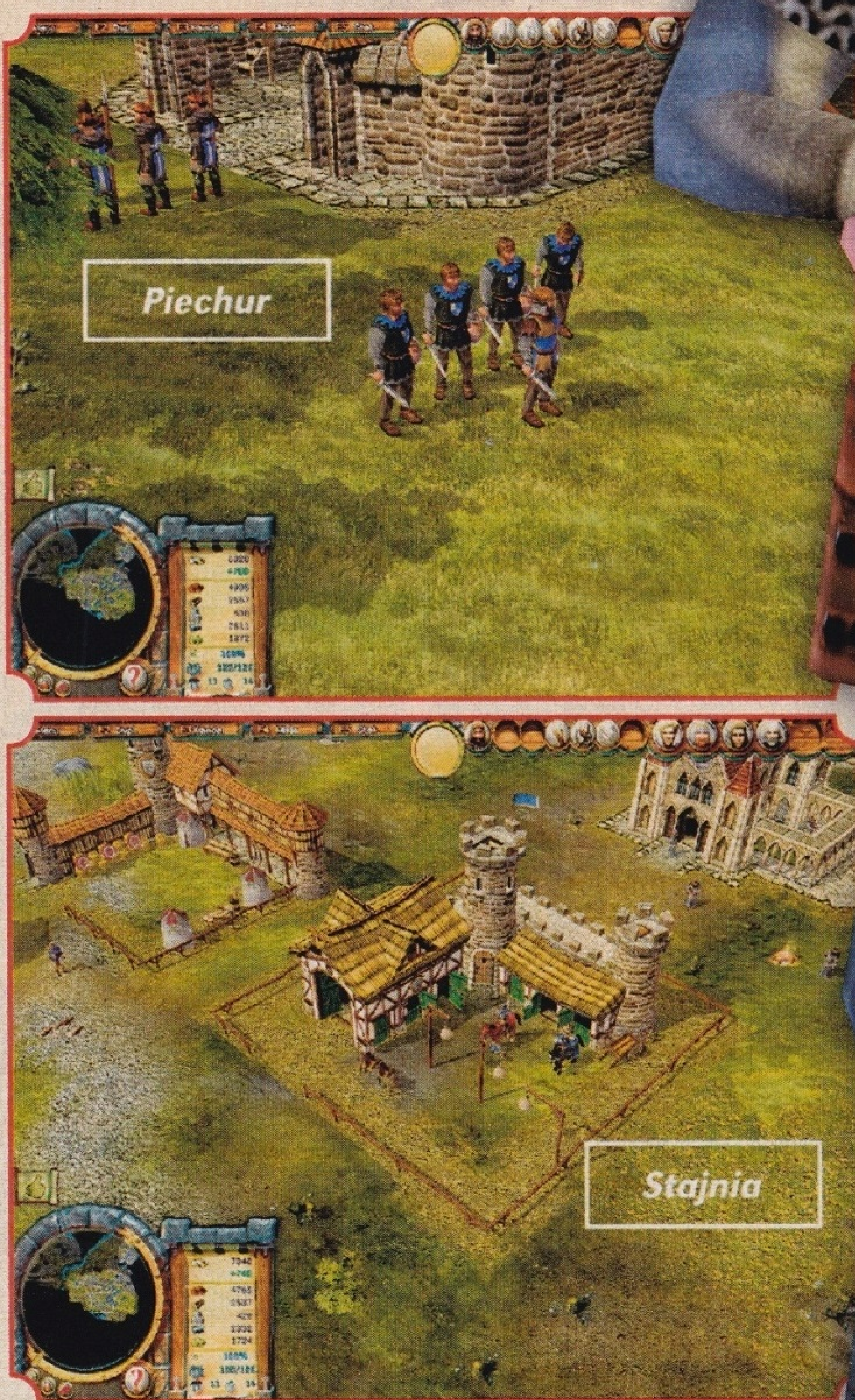
Pierwszą inwestycją w budynku Szkoła powinna być technologia Budownictwa. Dzięki tej inwestycji otrzymamy możliwość zbudowania Chaty Ceglarza i Tartaku. Tę ostatnią budowlę stawiamy blisko naszego zamku (Kasztel) lub Magazynu (aby magazynierzy mieli łatwy dostęp do drewna). Robotnicy z Chaty Ceglarza mogą zaś chodzić po surowiec (glinę) do Kasztelu, Magazynu lub bezpośrednio do Odkrywki Gliny, więc to właśnie w okolicach tych budynków najlepiej produkować cegły. Oba warsztaty zapewnią nam szybsze pozyskiwanie budulca. Budownictwo daje jeszcze jedną ważną dogodność – możliwość przerobienia Chat Mieszkalnych na dużo pojemniejsze Domki.

Kolejną inwestycją powinno być ulepszenie Kasztelu do rangi Twierdzy. Dzięki temu w Szkole zostanie udostępniona możliwość badań nad kolejnymi wynalazkami. Jak najszybciej należy odkryć chyba najważniejszy ze wszystkich patent – Koło Zębate. Dzięki niemu będziemy mogli: ulepszyć Gospodarstwa do statusu Młyna (taka jadalnia obsłuży więcej ludzi), wybudować Chatę Kamieniarza zwiększającą wydobycie kamienia (stawiamy ją koło Kamieniołomu, Magazynu lub Kasztelu) i – co najważniejsze – Koło Zębate pozwala na rozbudowę naszych kopalń. Teraz pozostaje tylko budowanie domów mieszkalnych i jadalni, aby zapewnić naszym pracownikom lepszy byt, a tym samym szybsze wydobywanie surowców.

Jeżeli mimo wszystko nadal mamy problem ze zdobyciem jakiegoś surowca, dobrym przedsięwzięciem będzie Targowisko. Wpierw musimy w Szkole wynaleźć Piśmiennictwo, co da możliwość budowy Magazynu. Następnie odkrywamy Handel, co z kolei umożliwi przebudowanie Magazynu na Targowisko, w którym będziemy mogli wymieniać nadwyżki surowców na brakujące nam kruszce.

WOJSKO.

Łucznicy to fatalna broń do walki w zwarciu, przydatna jedynie do ataków na odległość. Włócznicy to największy wróg jazdy, a piechurzy z mieczami to uniwersalne mięso armatnie, które potrafi zamienić w takowe mięso także swoich przeciwników. Co zaś mogę powiedzieć o konnicy? Cóż, w kampanii dla pojedynczego gracza można się spokojnie obejść bez tego typu jednostek – dość dużo czasu i pieniędzy trzeba stracić, żeby mieć możliwość je werbować, nie wspominając już o dużych kosztach samego rekrutowania. Siłę i szybkość przemieszczania się owych jednostek można natomiast docenić w starciach sieciowych, gdzie szybki wypad na tyły wroga to idealny pomysł na podkopanie ekonomii przeciwnika.



Tutaj wyszkolisz swoją armię średniowiecznych Terminatorów!

Kusznik to dobra jednostka. Szyje na odległość bełtami, zadającymi duże obrażenia, a pancerz ma grubszy niż zwykli strzelcy.

Poniżej znajduje się tabela pozwalająca z grubsza ocenić sens ulepszania naszych jednostek. Należy przy tym pamiętać, iż nieocenionym przedsięwzięciem jest odkrywanie militarnych nowinek w budynkach: Kuźnia i Tartak. Możliwe do odkrycia tam technologie dają większy przyrost siły obrony i ataku naszym wojownikom (+2 na każdą odkrytą technologię) niż kolejne ulepszenia w barakach przedstawione w tabeli.

PIECHUR Z KRÓTKIM MIECZEM Pancerz: 2 / Obrażenia: 12	WŁÓCZNIK Pancerz: 1 / Obrażenia: 12	STRZELEC Z KRÓTKIM ŁUKIEM Pancerz: 0 / Obrażenia: 8	KONNY ŁUCZNIK Pancerz: 0 / Obrażenia: 8
PIECHUR Z SZEROKIM MIECZEM Pancerz: 3 / Obrażenia: 14	PIKINIER Pancerz: 2 / Obrażenia: 14	STRZELEC Z DŁUGIM ŁUKIEM Pancerz: 1 / Obrażenia: 10	KONNY KUSZNIK Pancerz: 1 / Obrażenia: 12
PIECHUR Z DŁUGIM MIECZEM Pancerz: 4 / Obrażenia: 16	GWARDZISTA Pancerz: 3 / Obrażenia: 16	KUSZNIK Pancerz: 2 / Obrażenia: 12	KONNY MIECZNIK Pancerz: 4 / Obrażenia: 26
PIECHUR Z MIECZEM PÓŁTORARĘCZNYM Pancerz: 5 / Obrażenia: 18	HALABARDNIK Pancerz: 4 / Obrażenia: 18	STRZELEC Z ARBALISTĄ Pancerz: 3 / Obrażenia: 14	KONNY TOPORNIK Pancerz: 6 / Obrażenia: 32

UKRYTE ZŁOŻA.

Podczas kampanii (i nie tylko) na mapie można znaleźć miejsca ukrytych złóż. Zanim postawimy w jednym z takich punktów kopalnię, najpierw należy podłożyć tam ładunek wybuchowy,



który jest w posiadaniu jednego z twoich bohaterów – Pielgrzyma.



BOHATEROWIE I ZŁOTO.

Bohaterowie to główny motor napędowy naszej armii. To oni właśnie dyktują warunki bitew, a ich umiejętności okazują się niezbędnym środkiem do wygrania większości starć. Zdolności te dość szybko się regenerują, nie trzeba więc na nich oszczędzać. Nie warto również martwić się zbytnio o życie naszych herosów. Gdy jeden z nich zginie, przywracamy go do życia dzięki obecności naszych jednostek przy jego martwym ciele. Pasek stanu zdrowia napełnia się tym szybciej, im więcej żywych bohaterów i zwykłych żołnierzy znajduje się w pobliżu. Nasi bohaterowie często więc giną i odradzają się, po czym dalej idą wojować w czasie jednej większej bitwy.



Kufry ze złotem to porozrzucane po planszy źródła szybkiej gotówki.



Aby nasz bohater odżył, wystarczy w jego pobliżu ulokować kilka naszych jednostek.

Jednostki specjalne (szczególnie Dario) nadają się również idealnie do odkrywania mapy. Zawsze należy spenetrować obszary wokół naszej wioski, znajdziemy tam bogate złoża surowców oraz odkryjemy pełne kosztowności kufry (do ich otwarcia potrzebni są bohaterowie). Na mapach z wyspami i możliwością zmian pogody bardzo często wypchane złotem skrzynie poukrywane są na archipelagach, do których dotrzeć możemy jedynie podczas zimy.

KOPALNIA NA PERYFERIACH.

Często zdarza się, iż złoża potrzebnych kruszców wraz z miejscami na budowę kopalni znajdują się w znacznej odległości od centrum naszej osady. W takim przypadku nie pozostaje nam nic innego, jak zbudowanie placówki wydobywczej poza miastem, co jest w pełni naturalnym i przewidzianym przez twórców gry pomysłem. Kopalnia plus Dom mieszkalny i Gospodarstwo to trzy nierozłączne, egzystujące w symbiozie budynki. W podstawowej wersji kopalni pracuje pięcioosobowa załoga, potrzeba więc pięciu miejsc w domku i tylu samo w jadalni. Nasze pierwsze gospodarstwa posiadają osiem miejsc przy stole, przy czym jedno zajmuje pracujący w nim gospodarz. Po wybudowaniu domku z sześcioma łóżkami okazuje się, iż miejsc wystarczy akurat na styk: 5 robotników + 1 gospodarz. Jest to w pełni samowystarczalna mikroosada. Wydobywane w niej surowce trafiają automatycznie do głównego magazynu.



Nieopłacalne ze względów ekonomicznych jest natomiast budowanie zakładów (korzystających z dóbr wydobywanych w kopalni) bezpośrednio przy kopalniach oddalonych od centrum. Jako przykład weźmy Kopalnię Siarki. Rozsądek nakazywałby zbudowanie obok niej Chaty Alchemika, po pewnym jednak czasie, gdy ulepszymy owe budynki i będzie w nich pracować większa ilość robotników, będziemy zmuszeni wybudować kolejny dom mieszkalny i gospodarstwo. Budynki te, nawet przy największych ich rozmiarach (Dom i Posiadłość), nie pomieszczą pracowników Kopalni i Chaty Alchemika. Co za tym idzie, kilka miejsc sypialnych i jadalnych nie zostanie wykorzystana lub kilku pracowników pozostanie bez dachu nad głową. W takim przypadku (mowa tutaj ciągle o oddalonych od miasta kopalniach) Chatę Alchemika najlepiej zbudować w mieście, nieopodal Kasztelu lub Magazynu, skąd Alchemicy będą mogli brać potrzebny im surowiec.

PORADY.

1. Im więcej mamy kopalni i warsztatów zatrudniających wykwalifikowanych specjalistów, tym więcej ludzi płaci nam podatki.

2. Wojsko nie służy za darmo. W początkowych fazach gry trzymanie nieużytkowanej armii to strata pieniędzy. Wojowników najlepiej rekrutować bezpośrednio przed bitwą.

3. W czasie zimy woda zamarza, co możemy wykorzystać podczas ataku. Niestety – przeciwnik też.

4. Gdy dojdzie do starcia, staramy się okrążać przeciwnika. Dodatkowo, jedną grupą żołnierzy walczymy z piechotą, a drugą atakujemy jednostki rażące nasze wojska z odległości. Szczególnie niebezpieczne są armaty i wieże.

5. Niszcząc osadę wroga, zaczynamy od zdemolowania budynków, za pomocą których mógłby on powołać oddziały do ewentualnej obrony.

6. Na mapach można znaleźć dużą ilość neutralnych postaci, które proponują nam zadania do wykonania lub możliwość wymiany dóbr. Zazwyczaj są to korzystne propozycje, należy jednak uważać w przypadku ofert handlowych. Zdarza się, że oferowane ceny nie są konkurencyjne w stosunku do tych, jakie można wynegocjować na targowisku.

7. Im większa wymiana dóbr na targowisku, tym proces ten przebiega dłużej. Niegłupim pomysłem jest więc wybudowanie kilku takich budynków.

8. Nie ma sensu oszczędzać bohaterów – są oni po to, aby wspomóc nasze wojska.

9. Nie należy zmniejszać wydobycia surowca, który w danym momencie występuje w spichlerzach w ogromnych ilościach. Zawsze można go wymienić na trudniej dostępne dobra.

10. Dowódcy zdobywają doświadczenie. Gdy stracą swoją dotychczasową kompanię, najlepiej nakazać im powrót do budynku militarnego i uzupełnienie strat w szeregach.

Autor: Daniel „KULL" Sodkiewicz

PLAYBOY THE MANSION™

Piękne kobiety, wpływowi znajomi, luksusowe rezydencje – w świecie high-life'u łatwo się zgubić. Dlatego też za budowę medialnego imperium zabierz się wraz z naszą solucją!

Ha, czy jest na świecie osoba, która nie chciałaby pomieszkać choć przez dzień w rezydencji Playboya? Dosłownie i w przenośni otrzeć się o te wszystkie urodziwe sławy? Przed tobą gra, która daje ci taką wirtualną możliwość! Nim zaczniesz, jedna uwaga – poniższa solucja przedstawia ekspresowy tryb ukończenia gry, opisując wszystkie zadania (w tym też ukryte). Jeśli chcesz się w pełni cieszyć rozgrywką, możesz się jednak pobawić w rozbudowę domu (setki elementów), wydawanie punktów zarobionych dzięki zadaniom, czy też, hm... testowaniu z modelkami wszelakich mebli codziennego użytku!





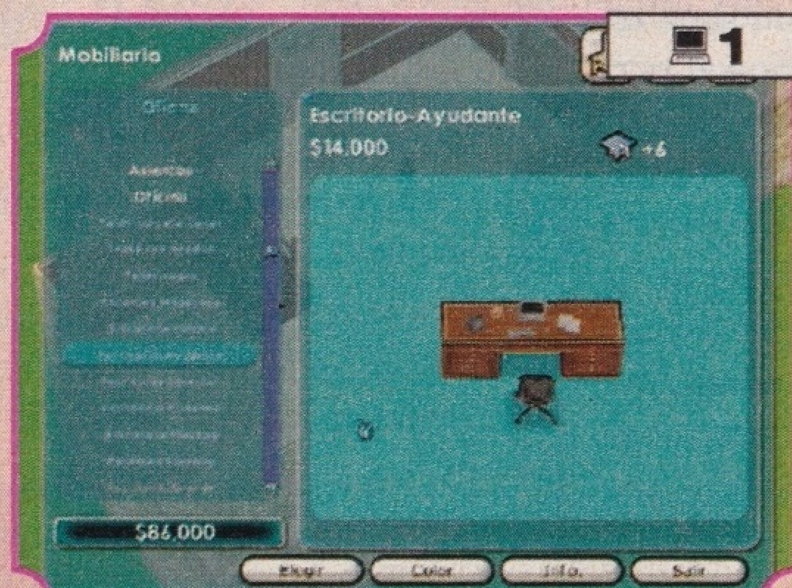




Patrząc na te zdjęcia autentycznych króliczków Playboya, człowiek zaczyna żałować, że grafika w tej grze nie jest fotorealistyczna...

MISJA 1

Wejdź do domu i udaj się schodami na górę. Pierwsze zadanie jest proste – wystarczy zakupić biurko dla personelu, a także dekorację, na tle której będziesz robić zdjęcia **(screen 1)**. Skoro masz już podstawowe wyposażenie swojego prowizorycznego biura, możesz przejść do wykonania drugiego zadania – znalezienia załogi. Potrzebujesz fotografa i dziennikarza – wyboru wielkiego nie ma, zatrudnij jednak najlepszych, czyli najdroższych.

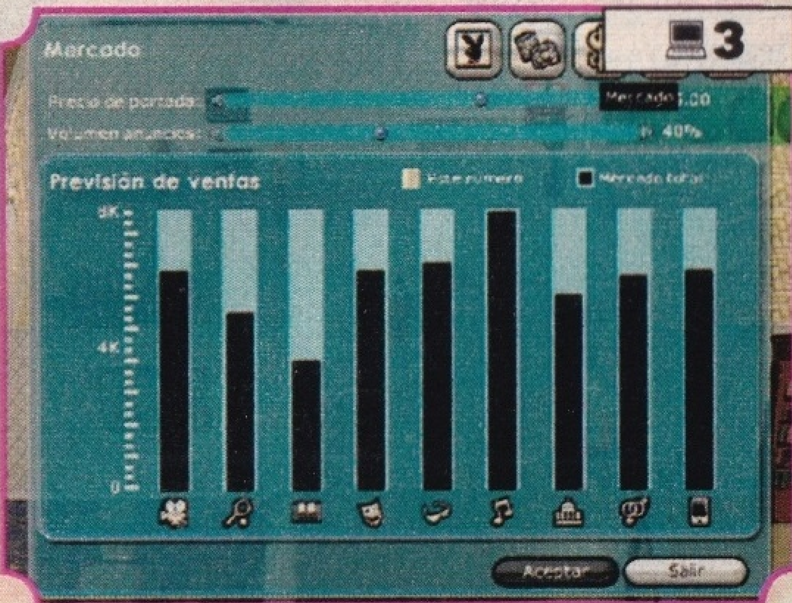


Możesz chwilę porozmawiać z króliczkiem Victorią, by zrozumieć, na czym polega obsługa okien dialogowych, a następnie zejdź na dół porozmawiać ze swoją pierwszą modelką, Julie, przekonując ją, by pozowała do zdjęć. Pstryknij jej przynajmniej 8 fotek na rozkładówkę, co pozwoli wykonać kolejne zadanie **(screen 2)**. Za chwilę w twojej rezydencji pojawi się gwiazda – Jak Hammer – zejdź na dół, by go poznać i prowadź przyjacielską rozmowę tak długo, aż współczynnik jego sympatii do ciebie osiągnie maksimum. Przy okazji dodaj go do Koła Przyjaciół. Czas na esencję – wejdź w ekran magazynu, wybierz (a raczej zaznacz, bo nie ma w czym wybierać) jego zawartość i wydaj rozkaz publikacji. Pierwsze koty za płoty.



MISJA 2

Twoim głównym celem jest stworzenie drugiego numeru, jednak tym razem musisz osobiście przygotować nie tylko rozkładówkę, ale wszystkie materiały. Zacznij od zatrudnienia nowego króliczka i kandydatki na rozkładówkę. W ekranie magazynu, w oknie Rynek sprawdź na wykresie, jaki temat jest w tej chwili na topie **(screen 3)**. Czas zorganizować twoją pierwszą imprezę. Zaproś na nią wszystkich swoich pracowników: Julie, Jaka Hammera i jak najwięcej gwiazd związanych z tematem, o którym ludzie chcą czytać. Jedna z nich koniecznie musi być urodziwą kobietą – tuż po rozpoczęciu przyjęcia nawiąż z nią dobre stosunki i zrób jej zdjęcia na okładkę.



Pamiętaj, iż możesz w każdej chwili zakończyć przyjęcie, klikając na Hefa i wydając odpowiednią komendę. Dziennikarzowi zleć napisanie artykułu na gorący temat, fotografa wyślij z misją zrobienia fotoreportażu. Nawiąż bliższe stosunki z nową modelką i – tak jak poprzednio – zrób jej kilka zdjęć na rozkładówkę (np. na tle basenu). Otrzymasz nowe zadanie – zorganizowanie imprezy dla Jaka. Pamiętaj, by oprócz przyjaciół Jaka koniecznie przyszli wszyscy twoi pracownicy. Korzystając z okazji, poproś Uncle Crackera o udzielenie wywiadu, a Felixa o napisanie eseju (wcześniej muszą cię lubić!) **(screen 4)**. W ten sposób masz już wszystkie elementy do wydania drugiego numeru.



MISJA 3

Jenny wytłumaczy ci, na czym polega zdobywanie przyjaciół, wspólników i narzeczonych. Czas sprawdzić to w praktyce – zorganizuj imprezę. Zaproś Felixa, Jaka, dwie gwiazdy żeńskie (z branży, o której ludzie chcą czytać) i wszystkich pracowników. Musisz mieć dwie osoby w swoim Kole Przyjaciół – jedną już masz (Jak), drugą niech będzie Felix. Przy okazji rozmawiaj z nim tak długo na tematy biznesowe, aż współczynnik osiągnie maksimum i zgodzi się zostać twoim wspólnikiem.

Kolejnym celem jest znalezienie narzeczonych – kolejno z dwiema zaproszonymi gwiazdami rozmawiaj na tematy uczuciowe, a gdy współczynnik osiągnie maksimum, zaproponuj im związek, dzięki czemu wprowadzą się do twojego domu **(screen 5)**. Teraz możesz już zakończyć imprezę i zająć się zbieraniem materiałów do nowego numeru. Zacznij od przywołania Felixa, korzystając z listy Koła Przyjaciół, co zakończy kolejne zadanie. Zrób z nim wywiad.



Do zdjęć na okładkę wybierz jedną ze swoich narzeczonych, druga zaś niech napisze esej **(screen 6)**. Dziennikarzowi zleć pisanie na aktualny temat, fotografa wyślij w celu zrobienia o tymże fotoreportażu. Brakuje więc ci już tylko rozkładówki – zatrudnij nową modelkę, kończąc tym samym zadanie związane ze skompletowaniem pełnej załogi pracowników. Zrób zdjęcia, wydaj nowy numer, który okaże się wielkim sukcesem i uzupełnij listę pracowników o nową modelkę na rozkładówkę, wszak poprzednia zyskała już status gwiazdy.



MISJA 4

Zacznij od naprawienia stosunków panujących w twoim zespole. Rozmawiaj z pracownikami tak długo, aż któryś z nich wyjawi, w czym tkwi problem. Na ekranie misji pojawi się nowa wiadomość, z której dowiesz się, kto zaangażowany jest w redakcyjny konflikt. Rozwiązanie jest proste – zwolnić jedną z tych osób (mniej cenną dla firmy, czyli posiadającą mniej gwiazdek).

Po chwili powinieneś otrzymać wiadomość, iż do domu została zaproszona grupa naukowców. Porozmawiaj z piękną kobietą w ich szeregach, Meldą, nawiązując z nią dobre stosunki i spełnij jej marzenie, proponując zdjęcia na okładkę. Wprawdzie naszym celem jest wydanie magazynu sportowego, jednak by odkryć jeden z sekretów gry, najpierw wypuść numer specjalny. Będzie on zawierał zdjęcia Meldy na okładce, esej Hefa o filozofii Playboya i dowolną resztę – wybierz według uznania i opublikuj **(screen 7)**.

Dzięki sukcesowi Meldy jej koleżanka, Petra Veriak, zechce dla ciebie pozować na kolejną okładkę. Dodatkowe wydanie da ci również sporo bonusowych punktów. W międzyczasie do domu zostaną zaproszone dwie gwiazdy sportu – Jose Conseco i Rob Dydek. Nawiąż z nimi dobre stosunki przyjacielskie, dodaj do Koła Przyjaciół, a także wykorzystaj zawodowo – z pierwszym przeprowadź wywiad, drugi niech napisze esej **(screen 8)**.

Zabierz się za rozwiązanie kolejnego problemu, który tym razem dotyczy twoich narzeczonych. Zorganizuj przyjęcie, na które zaproś je obie, a także gwiazdę filmu, Blaze'a Starra. Pozostałe wolne miejsca obsadź swoim fotografem i Petrą Veriak, wykorzystując okazję, by zrobić zdjęcia na okładkę. Czas na rozwiązanie problemu uczuciowego. Swoim narzeczonym i Blaze'owi każ kolejno podążać za sobą i zaprowadź ich w odosobnione miejsce. Przedstaw pierwszą narzeczoną Blaze'owi, prowadząc rozmowę przyjacielską. Następnie przedstaw kolejną, tym razem całej grupie. I w końcu sam wybierz opcję dołączenia się do rozmowy – problem rozwiązany!



Kolejnym celem jest przywrócenie dobrych stosunków pomiędzy twoimi dwoma pokłóconymi przyjaciółmi. Zaproś więc obydwu do domu lub zorganizuj dla nich imprezę. Przedstaw ich sobie i wybierz, by prowadzili rozmowę przyjacielską. Powtarzaj tę operację, aż poprawią się ich relacje.

Teraz wystarczy wydać numer sportowy – okładkę, wywiad i esej mamy, zleć więc swoim pracownikom stworzenie reszty materiałów, oczywiście traktujących o sporcie i wydaj swój najlepszy numer w historii. W nagrodę otrzymasz zadanie dodatkowe – nawiązać bliskie stosunki z gwiazdą Hillary Adeluz. Nic trudnego, wystarczy zorganizować dla niej specjalne przyjęcie (zaproś jeszcze 4 osoby według uznania), a gdy tylko się pojawi – zacznij ją uwodzić **(screen 9)**. Twoim celem jest zaciągnięcie jej do łóżka – gdy to ci się uda, zakończ imprezę – przed tobą kolejna misja.



Wanna play?

MISJA 5

Zacznij od wymienienia części swojej załogi – zatrudnij lepszego fotografa, dziennikarza i dwa nowe króliczki. Starych pracowników możesz zwolnić. Twoim pierwszym celem jest zorganizowanie specjalnej imprezy dla gwiazd: Johnny'ego Harta i Karmyn Chase. Nawiąż z nimi dobre stosunki i dodaj do Koła Przyjaciół **(screen 10)**. Zakończ imprezę i od razu zaproś Karmyn do domu, proponując jej sesję zdjęciową i realizując kolejny cel **(screen 11)**.


10


11

Niestety, by opublikować zdjęcia, należy zapewnić sobie napisanie eseju przez Kena Willarda. Problem polega na tym, iż na razie nie możesz go zlokalizować. Zorganizuj więc kolejną imprezę, zapraszając na nią Robbie'ego Lighta i gwiazdy, które wykorzystasz do najnowszego numeru (zgodnie z obecnymi preferencjami czytelników).

Nawiąż przyjacielskie stosunki z Robbie'em, a ten zgodzi się na układ: w zamian za zorganizowanie imprezy okolicznościowej dla jego przyjaciół wyjawi ci, jak skontaktować się z Kenem. Nic więc prostszego, każ zorganizować fiestę. Przed jej zakończeniem upewnij się, iż wszyscy goście są zadowoleni.

Czas na kolejne party – tym razem zaproś samego Kena i 4 atrakcyjne kobiety, które umilą mu czas. Po umożliwieniu mu flirtu z kilkoma paniami i nawiązaniu z nim dobrych stosunków, zleć mu napisanie eseju na temat literatury i sztuki **(screen 12)**. Kolejne zadanie wykonane. Teraz pozostaje ci już tylko zdobyć resztę materiałów i wydać nowy magazyn ze zdjęciami Karmyn i esejem Kena. Rekord sprzedaży raczej nie padnie, ale kolejna misja została ukończona.


12

MISJA 6

Rozpocznij od organizacji imprezy, na którą zaprosisz Buildera Parisa, Karmyn Chase, Markusa Jacobskiego i dwa swoje króliczki. Na początku nawiąż dobre relacje biznesowe z całą trójką i wszystkim zaproponuj kontrakty. Pierwsze zadanie wykonane.

Teraz przedstaw Buildera Karmyn i rozkaż im prowadzić rozmowę romantyczną, dzięki czemu szybko pojawi się miedzy nimi „chemia". Markus również potrzebuje swojej muzy, przedstaw go jednemu z króliczków **(screen 13)**.

13

Czas na kolejne cele – zorganizuj przyjęcie dla polityka Roberta Agana-sio (reszta gości dowolna, możesz dobrać ich pod kątem materiałów do nowego numeru pisma) i nawiąż z nim przyjacielskie stosunki. Po zakończeniu imprezy natychmiast możesz wykonać kolejne zadanie – wpłać 100 000 $ kaucji za zwolnienie z więzienia Stevena Ratcheta.

Choć w tej misji nie musisz wydawać magazynu, to jeśli masz mniej niż 300 000 $, mimo wszystko musisz to zrobić, albowiem grozi ci bankructwo. Tematyka nowego numeru jest dowolna. Dopiero po podreperowaniu stanu swojego konta przejdź do kolejnego zadania – zorganizowania przyjęcia dla gwiazd, które mają pomóc w finansowaniu twojego przedsięwzięcia. Jenny sama zaprosi odpowiednie osoby, do listy dodaj jedynie Stevena Ratcheta i dwa swoje króliczki.

Przed toba wiele pracy – porozmawiaj z każdym gościem, aby nawiązać z nim przyjacielskie relacje. By ich zadowolić, musisz wykonać kilka zadań, np. namówić Tika Chía do romantycznej rozmowy z innym mężczyzną, przedstawić sobie Rapsody Rod i Zupa True (rozmowa przyjacielska), a także Zupa True i Dame Sanford (rozmowa romantyczna). Po upewnieniu się, że wszyscy goście są zadowoleni, zakończ imprezę **(screen 14)**.


14

W zależności od powodzenia, jakim się ona cieszyła, będziesz musiał samemu dopłacić część pieniędzy na realizację filmu – od 40 000 do 100 000 $. Ostatnim zadaniem jest nawiązanie przyjacielskich stosunków z grupą wpływowych polityków. Zorganizuj więc dla nich przyjęcie, uzupełniając listę Jenny o swoje króliczki i dziewczynę z rozkładówki. Porozmawiaj kolejno z Arrianą Blewsome, Beatrice Atkinson, Frankiem Watzem i Pierre'em Leekiem, upewniając się, że darzą cię sympatią. Po czym zakończ imprezę i przejdź do następnej misji.

MISJA 7

Zacznij od zwiększenia liczby swoich pracowników – musisz zatrudniać dwóch fotografów, dwóch dziennikarzy (potrzebne będą dwa biurka!) i trzy modelki – poszukaj więc dodatkowych osób, oczywiście najlepszych. Musisz mieć również jednocześnie trzy narzeczone, jeśli masz ich mniej, zorganizuj imprezę, by coś poderwać. Przed tobą trzy zadania związane z rozwiązywaniem problemów.

Najpierw zorganizuj specjalne przyjęcie dla swoich pracowników (na basenie), na które przybędzie również modelka Dita Von Teese (Jenny automatycznie ją zaprosi). Wykorzystaj okazję, by zrobić jej zdjęcia na okładkę i przedstaw całej załodze, co polepszy ich humory. Teraz znów będą mogli zacząć pracę na przyzwoitym poziomie – to będzie bardzo długa misja, więc jeśli brakuje ci pieniędzy, zabierz się do wydawania magazynu.

Teraz czas na twoje narzeczone – zorganizuj dla nich osobne przyjęcie, zapraszając Toma Arnolda i jednego ze swoich dziennikarzy. Zacznij od nawiązania dobrych stosunków biznesowych z Tomem, aż uda się zaproponować mu kontrakt (co rozwiąże kolejne zadanie) **(screen 15)**. Następnie skorzystaj z okazji i zrób z nim wywiad, a także przedstaw swoim narzeczonym, polepszając ich nastrój.

15

Czas na kolejne przyjęcie, tym razem dla twoich trzech modelek i DJ Excessa (piąta osoba dowolna). Tradycyjnie pozwól DJ-owi flirtować z modelkami, a także wykorzystaj okazję, zlecając mu np. napisanie eseju do nowego numeru.

Przed tobą kolejny cel – musisz podpisać pięć kontraktów z modelkami. Z pierwszymi trze-


16

Doszedłeś już do siódmej misji. Brawo! W nagrodę ta urocza pani uśmiechnie się do ciebie!

▶▶▶

ma nie ma żadnego problemu – wykorzystasz swoje pracownice, rozwijając z nimi przy okazji znakomite relacje biznesowe. By zdobyć kolejne dwie umowy, zorganizuj imprezę, na którą zaproś modelki-gwiazdy – chwila rozmowy z każdą i możesz podpisywać papierki **(screen 16)**.

Przedostatnie zadanie jest proste – wystarczy na basenie urządzić kolejną fiestę, na którą zaprosisz swoje modelki i dowolne gwiazdy ze świata rozrywki (dobierz je pod kątem zawartości numeru, pamiętając, by posłać na przyjęcie fotografa i dziennikarza).



Wszystkie cele zrealizowane, czas zająć się esencją, czyli wydaniem dwóch kolejnych numerów, które muszą mieć oceny wyższe niż 3 **(screen 17)**. Biorąc pod uwagę, iż masz znakomitych pracowników i kontrakty z największymi gwiazdami z branży, trzeba by się naprawdę starać, by tego nie osiągnąć – każdy przygotowany materiał będzie miał wartość większą niż wymagana. Myśląc jednak o sukcesie ekonomicznym, tradycyjnie dostosuj zawartość do żądań rynku.

MISJA 8

Zacznij od wybrania swojej nowej narzeczonej, z której zrobisz gwiazdę. Do wyboru masz Penny Starks lub Sandrę Bellore – sprawdź na wykresach, której profesja jest bardziej atrakcyjna dla czytelników. Prawdopodobnie będzie to sport, czyli zorganizuj imprezę dla Penny, na której rozwiń z nią relacje uczuciowe i zaproponuj związek.

Teraz musisz ją wypromować – poznaj ją ze swoim fotografem, by mieli dobre stosunki zawodowe i zrób zdjęcia na okładkę **(screen 18)**. Skompletuj resztę materiałów i wydaj numer z Penny w roli głównej. Dziewczyna stanie się tak wielką gwiazdą, iż zainteresuje się nią znany reżyser – przejdź więc do wykonania kolejnego zadania.



Zorganizuj party, na które zaproś Penny, Duffy'ego Wolfa, Scotty'ego Powersa i swojego dziennikarza. Z Duffym nawiąż stosunki przyjacielskie (wypełniając w ten sposób jedno z zadań), a ze Scottem – biznesowe. Co więcej, przedstaw Scotta swojej Penny, wybierając dla nich rozmowę przyjacielską – kolejne zadanie wykonane. Na koniec poznaj Scotta z dziennikarzem i zaproponuj mu wywiad, Duffy może natomiast napisać dla ciebie esej o świecie filmu do nowego numeru.

Czas na kolejny krok – zorganizuj specjalne przyjęcie dla Wendy Bigmoney i korzystając z okazji, zaproś na nie również gwiazdę Carmen Electrę i swojego fotografa. Rozpocznij od nawiązania dobrych stosunków biznesowych z Carmen i podpisz z nią kontrakt. Jako bonus wykorzystaj okazję i zrób jej zdjęcia na kolejną okładkę.

Teraz zajmij się głównym celem, czyli nawiązaniem romansu pomiędzy Wendy Bigmoney i Ciro Barrowem. Poznaj ich między sobą, proponując rozmowę miłosną. Całą operację powtórz kilka razy, aż do skutku – wymagać to będzie nieco czasu **(screen 19)**. Przed tobą już więc tylko ostatni cel – zorganizowanie imprezy okolicznościowej, na której zostanie wydane oświadczenie.



Nic trudnego – oprócz gości zaproponowanych przez Jenny zaproś kilka pięciogwiazdkowych osobistości, które przy okazji możesz wykorzystać do nowego numeru. Po pięciu minutach przyjęcia oświadczenie zostanie wydane, co oznacza ukończenie kolejnej misji.



MISJA 9

Zorganizuj imprezę i zaproś na nią Scotty'ego Powersa, Ki Kji oraz swojego fotografa, a także najinteligentniejszą gwiazdę muzyki, jaką uda ci się znaleźć **(screen 20)**. Zapoznaj Scotty'ego z Ki, proponując im prowadzenie romantycznej konwersacji. Poczekaj chwilę, a gdy ich związek zostanie skonsumowany, będziesz mógł przejść do kolejnego zadania.



Nawiąż dobre relacje biznesowe z Ki, zapoznaj ją z fotografem i zrób jej zdjęcia na okładkę. Teraz musisz je opublikować – numer ma z założenia traktować o muzyce, więc pod tym kątem dobierz wszystkie materiały. Na wykresie rynku upewnij się, że prognozy kupna przez miłośników muzyki przekroczą 12 tysięcy – w razie problemów ustaw bardzo niską cenę. Opublikuj magazyn, kończąc tym samym pierwszy etap.

Teraz twoim celem jest zorganizowanie specjalnej imprezy premierowej – Jenny zaprosi wszystkich potrzebnych gości, ostatnie wolne miejsce uzupełnij np. króliczkiem, który umili im czas.

Czeka cię bardzo wiele rozmów. Zacznij od nawiązania dobrych stosunków przyjacielskich z Melissą Houston, dzięki czemu wypełnisz kolejne zadanie.

Teraz czas na Kimberly Priest (stosunki biznesowe), z którą musisz podpisać kontrakt. Kolejny jest Millard West – najpierw zawiąż z nim przyjacielską więź (i zaproś do Koła Przyjaciół), a następnie stosunki biznesowe, uwieńczone podpisaniem kontraktu (co zakończy kolejne dwa zadania). Ostatnim celem jest ulepszenie stosunków towarzyskich z gwiazdami: Sveltą Coulette i Trippy Dee, uwieńczonych dodaniem ich do listy przyjaciół. Następnie rozmawiaj z nimi tak długo o biznesie, aż uda się z nimi podpisać kontrakty.

W tym momencie możesz zakończyć tę przydługą imprezę i rozpocząć kolejną, tym razem dla gwiazd porno (koniecznie na basenie). Właściwie nie trzeba tu nic robić, więc po chwili możesz ją przerwać **(screen 21)**. I niemal natychmiast rozpocząć kolejną, na która zostaną zaproszone finalistki konkursu Playboya.

Porozmawiaj krótko z każdą z czterech dziewczyn i już możesz kończyć przyjęcie. By zaliczyć to zadanie, wystarczy wybrać jedną z nich – mnie najbardziej do gustu przypadła Camilla Green. Czas na wielki finał – wydaj magazyn. Zdjęcia z Camillą idą na rozkładówkę. Przywołaj Sveltę Coulette i Trippy Dee. Pierwsza z nich ozdobi okładkę, z drugą przeprowadź wywiad. Resztę materiałów dobierz według żądań rynku. Opublikuj – telewizja Playboya stała się faktem.



Zbliżamy się do końca, więc i panie coraz odważniej zrzucają części garderoby.

MISJA 10

To niestety najdłuższa i najnudniejsza misja w grze. Twoim głównym celem jest przeprowadzenie dziesiątek rozmów z muzykami. Zacznij od zorganizowania imprezy. Zaproś: Ishę Ravaman, Mosesa Ramone'a, Raze'a Hammerhorna, Teda Harneau i Lesa Fratesa, swoją jedną modelkę i dwa króliczki. Na początek musisz zadbać o dobre stosunki zawodowe z Ishą, aby podpisać z nią kontrakt. Następnie przedstaw ją modelce (rozmowa romantyczna!), kończąc tym samym kolejne zadanie.

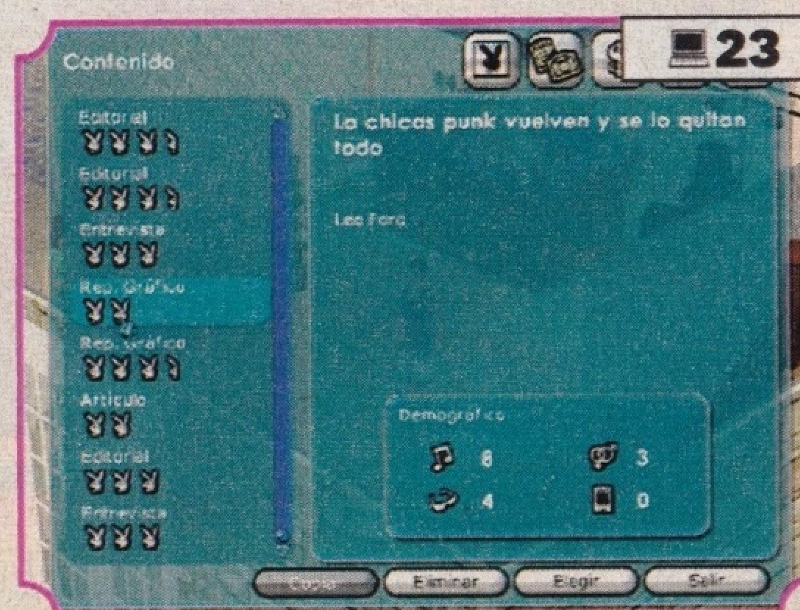
Teraz czas na muzyków: nawiąż z Mosesem stosunki przyjacielskie, a z pozostałymi trzema – biznesowe, zakończone podpisaniem kontraktów. Czas na kolejną imprezę, tym razem zaproś: sławnego komika (przynajmniej 4 gwiazdki), Jamesa Bookbindera, Willy'ego Heada i ponownie Mosesa Ramone'a, modelkę i dwa króliczki. Pierwszym celem jest pozyskanie do pracy Willa – nakłoń go do romantycznej rozmowy z modelką i ponawiaj ten krok, aż ich znajomość znajdzie swój finał w pobliskim łóżku.

W międzyczasie nawiąż doskonałe stosunki biznesowe z komikiem i podpisz z nim kontrakt. Ostatni cel jest znacznie trudniejszy – musisz zadbać o nawiązanie maksymalnie dobrych relacji zawodowych pomiędzy Jamesem Bookbinderem i Mosesem Ramone'em. Jak przed chwilą – oznacza to wielokrotne zmuszanie ich do rozmowy o pracy **(screen 22)**. Gdy ci się uda (mnie zajęło to prawie godzinę!), uzyskasz możliwość spłacenia 100 000 $ długów Terriana Johnsona, pozyskując go do grupy.



Przed zakończeniem imprezy popraw jeszcze swoje kontakty biznesowe z Mosesem i jemu również zaproponuj kontrakt. Uff, wreszcie. Ostatnim krokiem jest wydanie nowego przyjęcia, na które zaproś Jamesa Bookbindera i Raze'a Hammerhorna. Tym razem to między nimi pozostaje wytworzyć dobre relacje biznesowe – jak zawsze, próbuj do skutku.

Czas na kolejny trudny cel – musisz wydać dwa magazyny z kolei, których muzyczny walor osiągnie 20 lub więcej. I jest to cholernie trudne, należy poczynić więc pewne przygotowania. Zatrudnij fotografa i dziennikarza, którzy bardzo lubią muzykę. Nawiąż z nimi maksymalnie dobre stosunki biznesowe i przyjacielskie. Wszystkie artykuły w piśmie powinny być o muzyce, a na dodatek muszą trzymać bardzo wysoki poziom (poza okładką i rozkładówką – one nie mają żadnego wpływu) **(screen 23)**. Samemu podlicz siłę poszczególnych elementów wykorzystanych w numerze i jeśli atrakcyjność dla melomanów osiągnie 20 lub więcej, drukuj. Jeśli nie – zlecaj robienie nowych fotoreportaży i artykułów (bo do tego nie trzeba nowych gwiazd) aż do skutku.



Po osiągnięciu sukcesu zorganizuj imprezę dla Johna Yetta i szybko nawiąż z nim dobre zawodowe relacje, aby podpisać kontrakt. To już prawie koniec – teraz wystarczy wydać specjalne przyjęcie dla polityków, uzupełniając listę gości o kilka urodziwych gwiazd płci żeńskiej (najlepiej naukowców). Przedstaw przynajmniej cztery z nich Harveyowi Hathawayowi, nakłaniając do romantycznej konwersacji **(screen 24)**. Po około 10 minutach zakończ imprezę, ciesząc się, że udało ci się ukończyć tę nieciekawą misję.



MISJA 11

Zorganizuj imprezę, na którą zaproś gwiazdy związane z branżą techniczną. Nawiąż z nimi przyjazne stosunki i dodaj do kręgu przyjaciół, tak by zawierał on przynajmniej 3 specjalistów z tej dziedziny (misje poprzednie też się liczą).

Kolejnym celem jest poznanie Angeliki Church – wydaj dla niej przyjęcie i nawiąż dobre kontakty biznesowe, aby dowiedzieć się o jej fantazjach. Czas pomóc je zrealizować – zorganizuj nową imprezę na basenie, na którą zaproś Angelikę i jej kochankę, Melody Essex, zapewniając im romantyczną rozmowę **(screen 25)**. Gdy ich fantazje będą zaspokojone, możesz kontynuować rozmowę z Angeliką na tematy biznesowe, zakończoną podpisaniem kontraktu.

Przed tobą esencja misji – wydanie magazynów o tematyce technologicznej. Podobnie jak poprzednio, ich wartość zależy od waloru demograficznego – możesz złożyć trzy numery o poziomie 15 lub dwa o wartości 25. Pierwszy sposób jest o wiele łatwiejszy, wszak znajomych naukowców masz sporo, dzięki czemu materiałów na pewno ci nie zabraknie **(screen 26)**.



Po odniesieniu sukcesu zabierz się do najtrudniejszego zadania – zorganizowania specjalnej imprezy (w holu domu). Nawiąż dobry kontakt biznesowy z głównym gościem – Jimmym Grahamem. Cały problem polega na tym, iż musisz mu również pomóc w rozpoczęciu romansów z dwiema dowolnymi dziewczynami – oznacza to kilkadziesiąt minut zmuszania ich do rozmów na frywolne tematy **(screen 27)**. Kiedy ci się to uda, czas na finał – wydaj ostatnie przyjęcie, zapraszając samego Willa Fratesa i podpisz z nim kontrakt. Teraz wystarczy, że zapłacisz za rozwój przedsięwzięcia i możesz przejść do finałowej misji.





MISJA 12

Przed tobą wielki finał i dużo pracy. Zacznij od zapewnienia sobie najlepszego materiału z możliwych na numer jubileuszowy **(screen 28)**. W międzyczasie otrzymasz wiadomość, iż Will Frates wałęsa się gdzieś po ogrodzie – przygarnij go do domu. Dowiesz się także o ogłoszeniu w ROK TV, co uaktywni ci zadanie związane ze znalezieniem reżysera.

Zabierz się do pracy – zorganizuj specjalną imprezę dla boksera Jo Jo Charge'a, zapraszając na nią dziennikarza, który bardzo lubi sport, i gwiazdy: Yeardleya Fullhearta i Zacka Tricka. Przedstaw boksera dziennikarzowi i gdy ich stosunki będą idealne, zleć przeprowadzenie wywiadu (musi dostać notę 5 królików). Z Zackiem rozwiń dobre kontakty biznesowe i podpisz kontrakt, kończąc tym samym zadanie związane ze znalezieniem reżysera. Podobnie postąp z Yeardleyem, zlecając mu napisanie eseju na temat sztuki i literatury (również na 5 królików).

Yeardley potrzebuje również twojej pomocy – wydaj przyjęcie, na które zaproś jego oraz co najmniej cztery urodziwe kobiety. Upewnij się, że twoje stosunki biznesowe z politykiem są na najwyższym poziomie, a następnie w standardowy sposób pomóż mu nawiązać bliskie kontakty towarzyskie z obecnymi na przyjęciu przedstawicielkami płci pięknej.

Zorganizuj kolejną imprezę, na którą zaproś dwóch czołowych komików i Carmen Split, podpisując z wszystkimi kontrakty biznesowe – kolejne 2 zadania wykonane. Jeśli nie masz jeszcze czterech narzeczonych, szybko uwiedź jakieś panny. By zakończyć kolejne z zadań, przyjmij propozycję Jenny i zakup swoim paniom kreacje od Hermana za 300 000 $.

Przed tobą najbardziej czasochłonne zadanie – pogodzenie grupy O'Burg. W tym celu zaproś na imprezę wszystkich jej członków: Logana i Chaza Ettle'ów, Karen Forester, Guy'a Steppe'a i Traci Hewitt. Musisz zadbać, by lider (Logan) nawiązał z każdym członkiem kapeli poprawne stosunki zarówno przyjacielskie, jak i biznesowe **(screen 29)**.

Po pokonaniu tej trudności czas na czystą przyjemność – najpierw wydaj numer okolicznościowy (powinien mieć siłę przynajmniej 4,5 króliczka), a następnie rozpocznij imprezę okolicznościową **(screen 30)**. Przerwij ją, kiedy chcesz, kończąc w ten sposób grę i zobacz specjalne przesłanie przygotowane przez samego szefa Playboya!







Autor: Artur Okoń





vs. Procesory na start!

Karty graficzne, choć coraz potężniejsze, ciągle uzależnione są od wydajności procesora – gdy ten jest słaby, nawet najdroższa karta nie pomoże osiągnąć płynnej animacji.

Ceny:

Celeron D 325J	(2,53 GHz, 256 KB Cache L2, socket 775)	315 zł
Celeron D 330J	(2,67 GHz, 256 KB Cache L2, socket 775)	335 zł
Celeron D 335J	(2,8 GHz, 256 KB Cache L2, socket 775)	390 zł
Celeron D 340J	(2,93 GHz, 256 KB Cache L2, socket 775)	450 zł
Pentium 4 520J	(2,8 GHz, 1 MB Cache L2, socket 775)	660 zł
Pentium 4 530J	(3,0 GHz, 1 MB Cache L2, socket 775)	725 zł
Pentium 4 540J	(3,2 GHz, 1 MB Cache L2, socket 775)	900 zł
Pentium 4 550J	(3,4 GHz, 1 MB Cache L2, socket 775)	1140 zł
Sempron 3100+	(1,8 GHz, 256 KB Cache L2, socket 754)	450 zł
Athlon 64 3000+	(2,0 GHz, 512 KB Cache L2, socket 754)	560 zł
Athlon 64 3000+	(1,8 GHz, 512 KB Cache L2, socket 939)	560 zł
Athlon 64 3400+	(2,4 GHz, 512 KB Cache L2, socket 754)	900 zł

Dlatego też po opisie kart graficznych, który zamieściliśmy w poprzednim numerze, wzięliśmy na nasz Clickowy warsztat **kilkanaście procesorów w rozsądnej cenie!**

Tylko jeden z testowanych przez nas podzespołów kosztuje więcej niż 1000 zł. Pozostałe kupić można już za kilkaset złotych. Ze stajni Intela do naszej redakcji trafiły cztery Celerony D oraz tyle samo P4 z serii 500 (od modelu 2,8 GHz do wersji z zegarem 3,4 GHz). Wszystkie układy to wersja Socket 775. Honoru AMD bronił Sempron 3100+ oraz dwa Athlony 64 3000+ i 3400+. Wszystkie trzy współpracowały z podstawką 754. Postanowiliśmy także sprawdzić, jak sprawuje się nowy Athlon 64 3000+ przeznaczony do socketu 939.

Wydajność procesora zależeć może od jakości i wydajności reszty zainstalowanych w komputerze podzespołów. By więc nic naszych bohaterów nie ograniczało, zbudowaliśmy ekstremalną platformę testową. Za grafikę odpowiedzialny w niej był GeForce 6800 Ultra firmy Gigabyte. Dysk twardy WD Raptor miał pojemność ponad 70 GB, a jego talerze kręciły się z ogromną prędkością 10 000 obrotów na minutę. Jako pamięć wykorzystaliśmy dwa moduły DDR400 firmy GeIL (po 512 MB każdy) o czasie dostępu CL2. Duet w postaci potężnej

Fotografie: serwis producentów, redakcja

Gry (więcej = lepiej). Sterowniki ForceWare 66,93

Procesor	Model	Doom 3	Half-Life 2	Far Cry
Celeron D	325J	46	83,6	81,4
Celeron D	330J	48,4	84,9	83,9
Celeron D	335J	49,6	88,2	86,1
Celeron D	340J	50,1	90	87,7
Sempron	3100+	78,9	120,6	113,6
Pentium 4	520J	72,2	115,6	102,5
Pentium 4	530J	65,2	121,6	107,2
Pentium 4	540J	77,4	126,8	112,1
Pentium 4	550J	81,2	132,5	114,9
Athlon 64	3000+ 754	91,1	149,9	125,1
Athlon 64	3000+ 939	87,2	148,9	121,5
Athlon 64	3400+	100,8	168,5	135,3

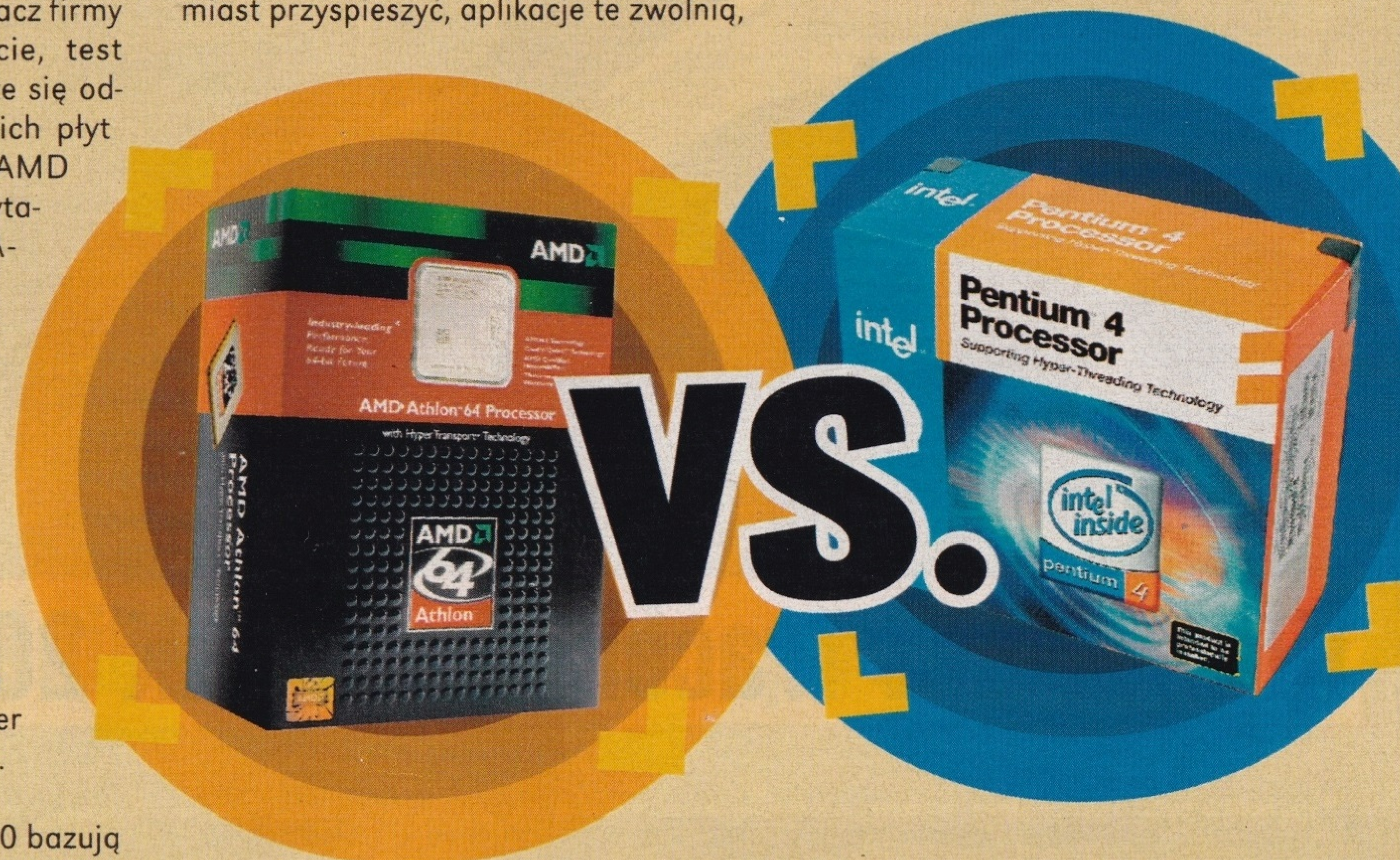
Testy syntetyczne (więcej = lepiej)

Procesor	Model	3DMark05	PCMark04
Celeron D	325J	4653	3436
Celeron D	330J	4774	3588
Celeron D	335J	4822	3770
Celeron D	340J	4889	3902
Sempron	3100+	4970	3669
Pentium 4	520J	5054	4522
Pentium 4	530J	5098	4785
Pentium 4	540J	5131	5070
Pentium 4	550J	5148	5334
Athlon 64	3000+ 754	5010	4035
Athlon 64	3000+ 939	5016	3828
Athlon 64	3400+	5047	4692

karty graficznej i wydajnego procesora może skonsumować tyle prądu, że do zasilania reszty już nic nie pozostanie. Dlatego naszą platformę testową wyposażyliśmy w 420-watowy zasilacz firmy Chieftec. Oczywiście, test procesorów nie może się odbyć bez odpowiednich płyt głównych. Układy AMD współpracowały z płytami Gigabyte GA-K8NSNXP, jedna była w wersji z socketem 754, a druga posiadała podstawkę 939. Obie zaś bazowały na chipsecie nForce3 firmy NVIDIA. Procesory Intela swoje możliwości mogły pokazać na płycie Gigabyte'a GA-8IPE775, bazującej na chipsecie i865PE. Wszystkie procesory chłodził potężny cooler Pentagram Freezone 120 Cu +.

Choć Celerony D i P4 z serii 500 bazują na tym samym rdzeniu o nazwie Prescott, to różnią się zasadniczo. Pentium 4 posiada cztery razy więcej pamięci cache L2 (1 MB vs. 256 KB), a także pracuje z szyną systemową o zegarze 800, a nie 533 MHz. P4 posiada także aktywną technologię HyperThreading. Pierwsze, co rzuca się w oczy po uruchomieniu komputera z procesorem obsługującym HyperThreading, to znacznie szybsze przełączanie się Windowsa pomiędzy wieloma uruchomionymi jednocześnie programami. To jednak nie wszystko. **P4 lepiej poradzi sobie w sytuacji, gdy równocześnie będziesz grać i np. konwertować film DVD do formatu DivX.**

Procesory AMD nie posiadają technologii HyperThreading. Zamiast tego Athlony 64 już od dłuższego czasu zdolne są do pracy z 64-bitowymi programami. W sprzedaży ciągle jednak nie ma praktycznie ani jednej gry czy popularnego programu, który mógłby pokazać zalety 64-bitowych procesorów (warto dodać, że najnowsze Pentium 4 z serii 5x1 oraz 6xx także posiadają już 64-bitowe rozszerzenia). Sytuacja ta ma ulec zmianie pod koniec drugiego kwartału, kiedy to na półki sklepowe w końcu trafi Windows XP x64 Edition oraz 64-bitowy Unreal Tournament i taki sam Far Cry. A co się stanie, gdy na nowym Windowsie odpalisz standardowe, 32-bitowe gry i programy? Zamiast przyspieszyć, aplikacje te zwolnią, średnio o 5-6 procent. A niektóre w ogóle nie będą się chciały uruchomić – potrzebne mogą być nowe, 64-bitowe wersje programów i odpowiednie sterowniki. Nie ma jednak co płakać. **64-bitowe Athlony 64 i P4 świetnie przecież sobie radzą także z obecnymi, 32-bitowymi grami i programami...**



Przeprowadzone przez nas testy podzielić można na trzy grupy. W pierwszej znalazły się benchmarki syntetyczne, a więc programy stworzone z myślą o testowaniu wydajności komputera (3Dmark05 oraz PCMark04). Kolejna grupa obejmowała konwersję filmów DVD do formatu DivX oraz konwertowanie muzyki z płyty CD (format wave) do mp3. Wykorzystaliśmy do tego program XMPEG (dwa kodeki, DivX oraz XviD) oraz kodek Lame w wersji 3.96.1. W tych zadaniach zdecydowanie lepiej prezentowały się procesory Intela, a w szczególności cała rodzina P4. Najwydajniejszy z nich, P4 550, poradził sobie np. z konwertowaniem filmów do formatu DivX średnio aż o dwie i pół minuty szybciej niż Athlon 64 3400+. Jeszcze gorzej było z procesorami AMD, gdy zmusiliśmy je do bardzo intensywnego (lame -v -V 0 -q 0 -k -m s) konwertowania wave'a do mp3. Tutaj układy Intela okazywały się nawet dwukrotnie szybsze.

Trzeci i ostatni blok testów zawierał to, co tygryski lubią najbardziej. Żadne więc tam testy syntetyczne czy konwersje. **Sprawdzaliśmy wydajność procesorów w różnych grach.** Tutaj sytuacja uległa diametralnej zmianie. Zarówno bowiem w Half-Life 2, Far Cry, jak i w Doom 3 procesory AMD w tyle zostawiły intelowskich konkurentów. P4 550J (3,4 GHz) nie potrafił sobie poradzić nawet z Athlonem 64 3000+. A Sempron praktycznie zdeklasował całą gromadkę Celeronów. Oczywiście, by mieć pełen przegląd sytuacji, spójrz do zamieszczonej obok tabeli z dokładnymi wynikami.

Aplikacje użytkowe (mniej = lepiej)

Procesor	Model	LAME	XMPEG DIVX	XVID
Celeron D	325J	07:05	08:18	09:14
Celeron D	330J	06:44	07:56	08:51
Celeron D	335J	06:24	07:38	08:29
Celeron D	340J	06:20	07:20	08:14
Sempron	3100+	12:31	09:35	10:12
Pentium 4	520J	06:21	06:21	06:55
Pentium 4	530J	05:56	06:00	06:31
Pentium 4	540J	05:33	05:40	06:06
Pentium 4	550J	05:14	05:23	05:49
Athlon 64	3000+ 754	11:05	08:55	09:27
Athlon 64	3000+ 939	12:29	09:18	09:50
Athlon 64	3400+	09:22	07:50	08:14

Werdykt

Wybierając konkretny procesor, musisz przede wszystkim określić swoje wymagania. **Jeśli interesują cię jedynie gry, wtedy wybór jest prosty – procesory AMD** – i to nieważne, czy Sempron, czy Athlon 64.
Procesory Intela w chwili obecnej polecić można natomiast wszystkim tym, dla których granie nie jest priorytetem, a często pracują z kilkoma aplikacjami jednocześnie, a także tym, którzy często konwertują muzykę czy filmy do formatów mp3 i DivX.
Wybierając procesory AMD, warto zastanowić się nad zakupem układu w wersji socket 939. Nie dość bowiem, że ma on dwukanałowy kontroler pamięci (który potrafi znacznie zwiększyć wydajność Athlona), to na dodatek wszystkie nadchodzące w tym roku procesory AMD, włącznie z dwurdzeniowymi wersjami Athlona 64, będą przeznaczone właśnie pod podstawkę 939. Semprony natomiast polecamy w wersji 754. Jeśli kupisz taki procesor, w przyszłości w prosty sposób będziesz mógł się przesiąść na wydajniejszego Athlona, a na dodatek otrzymasz 64-bitową platformę!
Podobnie sytuacja wygląda w przypadku Intela. Kupując Celerona D, warto zaopatrzyć się w wersję na Socket LGA775, by później mieć spore możliwości rozbudowy, z 64-bitowymi procesorami włącznie. Niestety, w obecnych płytach z podstawką LGA775 nie zainstalujesz dwurdzeniowych P4. A te w sprzedaży mają pojawić się jeszcze przed wakacjami...

Autor: Krzysztof Wierzbicki

Sprzęt do testów dostarczyły firmy:
Procesory – Intel http://www.intel.pl/
AMD Polska http://www.amd.pl/
Karta graf. – Gigabyte http://www.gigabyte.pl/
Płyty główne – NTT System http://www.ntt.pl/
Pamięci – eXtremeMem http://www.geil.pl/
Dysk twardy – PR Tabasco tel. 071 368 29 47
Zasilacz – Sklep ANGELA http://www.angela.pl/
Cooler – Multimedia Vision http://www.mmv.pl/

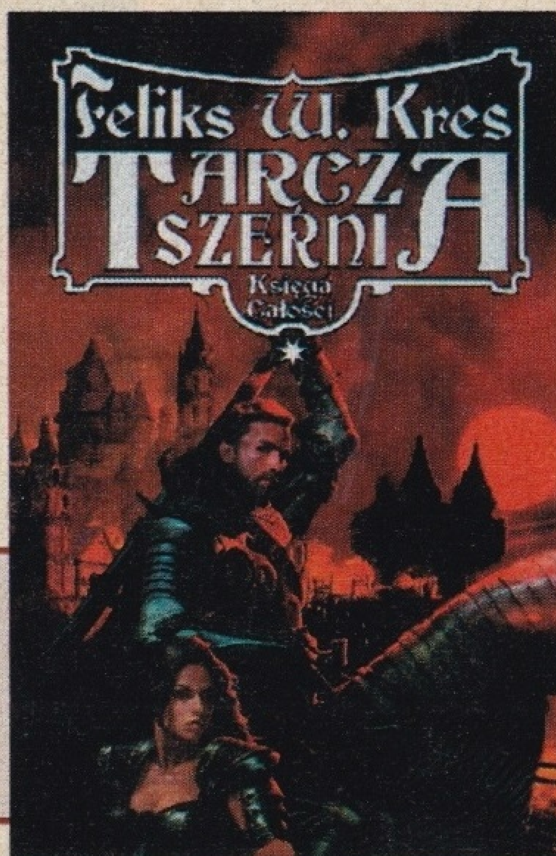
Inny świat według Kresa

Feliks W. Kres jest laureatem nagrody im. Janusza A. Zajdla. Uhonorowano go również wyróżnieniem magazynu „Sfinks" oraz Śląkfą dla najlepszego twórcy roku za powieść „Pani Dobrego Znaku". Kres jest autorem kilkudziesięciu opowiadań i 9 powieści, w tym 6 z cyklu szererskiego.

„Tarcza Szerni" to szósta powieść o świecie Szereru. **Czytelnicy poznają dalsze losy księżniczki Riolaty Ridarety, córki legendarnego pirata, Demona Walki.** Przywrócona niegdyś do życia za pomocą magicznego artefaktu Rubinu Córki Błyskawic, jednooka księżniczka staje się celem ataku potężnych Przyjętych, mędrców Szerni.

Delikatna równowaga świata zależy od tego, co stanie się z piękną księżniczką, zwaną wśród piratów Ślepą Foką Ridią.

Teraz my także możemy zaokrętować się na Zgniłego Trupa, statek Ridii. Czas zmierzyć się z przygodą... Czy „Tarcza Szerni" powtórzy sukces „Króla Bezmiarów"? Odpowiedź znajdziecie na kartach książki.



Autor: Feliks W. Kres
Wydawca: Mag
Rok wydania: 2005
Stron: 304
Edycja: oprawa miękka
Cena rynkowa: 25 zł

Konkurs SMS!

Do wygrania pięć egzemplarzy „Tarczy Szerni" Feliksa W. Kresa!

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Jaką nazwę nosi świat, w którym rozgrywa się akcja cyklu „Księga Całości"?

A. Dysk
B. Szerer
C. Śródziemie

Odpowiedzi wpisz według schematu:

CL.SW.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C)

i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na zgłoszenia czekamy do 14 czerwca 2005r.



Fundatorem nagród jest **Wydawnictwo Mag**

Słuchawki Media-Tech Virgo

Stereofoniczne słuchawki z mikrofonem Virgo to nowa propozycja dla użytkowników, którzy korzystają z komputerowych połączeń telefonicznych i komunikują się ze sobą podczas gier sieciowych.

Virgo na pewno nie przypadnie do gustu profesjonalnym graczom, którzy korzystają raczej z pełnych słuchawek nausznych. Jest to natomiast całkiem konkretna propozycja dla użytkowników, którzy grają rekreacyjnie.

Od razu zwraca uwagę interesująca, oszczędna i zwarta budowa, dzięki której sprzęt jest lekki (43 g) i stosunkowo wygodny. Virgo to słuchawki douszne. Dla wielu użytkowników wadą takich konstrukcji są małe membrany głośników, które nie dają wrażenia głębokiego basu. **Przeznaczeniem Virgo jest jednak komunikacja i w tym zakresie urządzenie nie zawodzi.**



Interesujący wygląd, nieco za krótkie ramię mikrofonu i brak regulacji wielkości „zausznika".

Ramię, na którym zainstalowany jest mikrofon, zostało wykonane z tworzywa, które jest na tyle elastyczne, że można je trwale odchylić do najwygodniejszej dla użytkownika pozycji. Na końcu ramienia umieszczono kontrolkę, która jednak się nie świeci. Okazuje się, że w kablowej wersji słuchawek nie jest ona podłączona (producent zapewnia, że bedzie działać w modelu bezprzewodowym).

Są też drobne wady, m.in. ramię mikrofonu (zausznik) pozbawione jest możliwości pełnej regulacji, co sprawia, że w niektórych przypadkach przechyla się ono w dół, poza szczękę (np. podczas intensywniej gry sieciowej). Inny problem to pałąk mikrofonu, który powinien mieć zmienną długość, tak by istniała możliwość umieszczenia go bliżej ust.

Media-Tech Virgo

Producent:	MEDIA-TECH Poland Ltd. http://www.media-tech.pl/
Dystrybutor w Polsce:	MEDIA-TECH Poland Ltd. http://www.media-tech.pl/
+	elastyczne ramię mikrofonu • niewielka waga • regulacja głośności na kablu • niska cena
–	brak regulacji ramienia mikrofonu • niepełna regulacja łapki na małżowinę uszną

Detale — cena dystrybutora 29,99

- pasmo przenoszenia: 100 Hz – 18 kHz
- czułość: -58 db +/- 2 db
- waga: 43 g
- kabel: 2 m
- regulacja głośności na kablu

Lekkie i praktyczne słuchawki w rozsądnej cenie, niestety niepozbawione pewnych wad i niedociągnieć.

MOŻLIWOŚCI 4-
WYGLĄD 4+
CENA 5-
OCENA 4

Klawiatura Tracer Lazer TRK 20 MLA

Firma Tracer sukcesywnie wzbogaca swoją ofertę o kolejne klawiatury multimedialne. Jednym z nowych modeli jest Lazer TRK 20 MLA.

Klawiatura prezentuje się okazale, srebrny, metaliczny odcień obudowy komponuje się z czernią klawiszy oraz panelem 20 przycisków dodatkowych. Za ich pomocą można otworzyć Mój komputer, uruchomić kalkulator, zajrzeć do skrzynki e-mail. **Są też klawisze ułatwiające nawigację w sieci oraz sterujące muzyką.** Nie zabrakło przycisków Sleep i Power. Szkoda, że wszystkie guziki mają ten sam kształt i wielkość, przerwy między nimi również mogłyby być większe. Do wad Lazera trzeba zaliczyć także niewysokie tylne nóżki, szybko wycierające się klawisze, a przede wszystkim krótki kabel łączący kontroler z komputerem (jedynie 120 cm). Po kilku dniach intensywnej gry na Lazerze prawy Shift znalazł się wyraźnie niżej od pozostałych przycisków. **Niestety, wady Lazera przeważają nad jego zaletami.** Jeśli producent nie wyeliminuje niedociągnięć klawiatury, na pewno będzie miał sporo rozczarowanych klientów.



Klawisze zaczęły się wycierać po zaledwie kilku dniach użytkowania klawiatury.

Tracer Lazer TRK 20 MLA

Producent:	Tracer http://www.tracer.pl/
Dystrybutor w Polsce:	Megabajt http://www.megabajt.com.pl/
+	ciekawy design • dodatkowe klawisze multimedialne • niska cena
–	szybkie wycieranie się klawiszy • krótki kabel • niskie tylne nóżki • jednakowe, zbyt blisko siebie osadzone przyciski multimedialne

Detale — cena dystrybutora 29,90

- typ klawiatury: multimedialna
- przyłączenie: PS/2
- 20 dodatkowych przycisków
- kabel 120 cm
- podstawka na nadgarstki

Ładna, ale niedopracowana konstrukcja za niewielkie pieniądze. Tragicznie krótki kabel przyłączeniowy – bardzo irytujące.

MOŻLIWOŚCI 3-
WYGLĄD 4
CENA 4+
OCENA 3

Zestaw głośników Media-Tech CARMEN 5.1

Media-Tech ma w swej ofercie kilka interesujących zestawów głośników 5.1. Są to zarówno modele droższe, np. Rumba 5.1, jak i tańsze, w rodzaju Carmen 5.1, przeznaczone głównie do pracy z komputerem.

Zestaw Carmen 5.1 na dzień dobry kłuje w oczy opakowaniem, na którym pyszni się czerwone koło z napisem: 1300 W PMPO (Peak Momentary Performance Output). Jak wiadomo, jest to wartość, którą producent może sobie wziąć z księżyca. Realną moc określa natomiast standard AES (oraz mniej pewny RMS), którego jednak producenci podawać nie muszą (brak odpowiednich przepisów w tej materii).

Wewnątrz pudełka kryje się pięć dobrze zabezpieczonych głośników. 13-centymetrowy subwoofer zamknięto w drewnianej obudowie bass-reflex. Głośniczki satelitarne są jednego rozmiaru (również center), maskownice są niestety przyczepione na stałe. Jednodrożne satelity mają plastikowe (zdejmowane) podstawki. Kontroler dźwięku to samodzielne pudełko z regulacją basu, centra, tylnych satelitów i głośności całego zestawu.

Producent podaje, że subwoofer działa już przy 25 Hz, jednak w rzeczywistości staje się wyraźny dopiero po przekroczeniu 40 Hz. Bas jest bardzo głośny, niestety sprawia wrażenie płaskiego, bez głębi przy trudniejszych partiach muzycznych. Zdecydowanie nie jest to najlepszy wybór do zestawu hi-fi, natomiast znacznie lepiej Carmen 5.1 wybrzmiewa w grach. Poszczególne dźwięki (Doom III) są czytelne i stosunkowo przejrzyste, ich źródło można bez trudu zlokalizować, a bas, mimo że niedopracowany, wystarczająco podkreśla mocniejsze odgłosy. Dość atrakcyjna cena, zadowalająca jakość w grach, porządny wygląd. **Carmen 5.1 jest na pewno alternatywą dla droższych systemów 5.1.**



Satelity są tak skonstruowane, że możemy je również powiesić na ścianie (po zdjęciu podstawki).

Media-Tech CARMEN 5.1

Producent:	MEDIA-TECH Poland Ltd. http://www.media-tech.pl/
Dystrybutor w Polsce:	MEDIA-TECH Poland Ltd. http://www.media-tech.pl/

☺ długie kable przyłączeniowe • dość atrakcyjna cena • solidne opakowanie i zabezpieczenie urządzenia • poprawna jakość dźwięku w grach • głośniki zew. mogą być zawieszone na ścianie

☹ raczej nietrwałe, plastikowe podstawki • jednaki z pozostałymi satelitami głośnik centralny • przyklejone maskownice głośników • nieciekawe brzmienie w przypadku hi-fi • specyficzny, nierozróżnialny, płaski bas

Detale — cena dystrybutora 179,00

- 6-kanałowy zestaw głośników
- subwoofer + 5 satelitów
- kolumny ekranowane magnetycznie
- moc: 1300 W PMPO
- pasmo przenoszenia: 25 - 20000 Hz
- głośniki aktywne
- zewnętrzny kontroler dźwięku
- wymiary: 202 x 202 x 220 mm (gł. basowy), 82 x 95 x 81 mm (satelita)

Poprawny zestaw 5.1, stosunkowo solidnie wykonany i dobrze działający w grach.

MOŻLIWOŚCI 3+
WYGLĄD 4-
CENA 4
OCENA 3+

Nadstaw uszu! Wygraj głośniki i słuchawki w konkursie SMS!

Superwypasne nagrody: głośniki Carmen 5.1 i słuchawki Virgo!

Wystarczy, że odpowiesz na poniższe pytanie, a ten sprzęt może być twój!

Ile głośników zawiera zestaw Carmen 5.1?

A. jeden i pół
B. oczywiście, że 7
C. sześć

Odpowiedź wpisz wg schematu:

GŁOŚNIKI CARMEN - CL.GL.X, gdzie X oznacza prawidłową odpowiedź (A, B lub C)

SŁUCHAWKI - CL.VG.X, gdzie X oznacza prawidłową odpowiedź (A, B lub C)

i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na zgłoszenia czekamy do 14 czerwca 2005 r.

media-tech
WWW.MEDIA-TECH.PL
Fundatorem nagród jest **Media-Tech**

Zestaw głośników Creative Inspire T5900 5.1

Bardzo dobry Creative Inspire T5400 5.1 doczekał się równie dopracowanego następcy.

Inspire T5900 składa się z sześciu głośników. Wyróżniony został nie tylko subwoofer (22 W), ale również poziomy głośnik centralny o zwiększonej mocy skutecznej (RMS) 20 W, zapewniający lepsze wrażenia podczas oglądania filmów. Dwudrożna konstrukcja przednich kolumn ze średnio- i wysokotonowymi głośnikami zapewnia jednorodne pasmo średnich i wysokich częstotliwości. Satelity mają zdejmowane maskownice (prawdę powiedziawszy, bez nich głośniki wyglądają bardziej rasowo), a podstawki głośniczków są z metalu (trwałe i eleganckie). Na uwagę zasługuje również przewodowy pilot zdalnego sterowania z wbudowanym wejściem liniowym i gniazdem słuchawkowym (za jego pomocą regulujemy głośność basu oraz całego zestawu). **Szkoda jednak, że pilot nie jest na podczerwień, kabel znacznie ogranicza jego funkcjonalność.**

Przednie kolumny połączone są dwumetrowymi przewodami, to nieco za mało. Przewody tylnych głośników mają zaś 5 m i nie są przymocowane na stałe (dobry pomysł). Charakterystyczną cechą zestawu jest również zewnętrzny transformator, który odrobinę psuje ogólny efekt wizualny (chociaż można go oczywiście schować). Warto zwrócić uwagę, że opracowana przez Creative funkcja CMSS (Creative Multi Speaker Surround) umożliwia odtwarzanie dźwięku w formacie 5.1, korzystając z 4-kanałowych kart dźwiękowych.

Inspire T5900 brzmi dynamicznie i wyraźnie, centralny głośnik jest mocniejszy i czytelniejszy od kolumn satelitarnych. Bas nie jest przyciężkawy i nie zagłusza innych dźwięków, dobrze się z nimi komponując, również w wyższych rejestrach.



Creative Inspire T5900 5.1

Producent:	Creative Labs http://pl.europe.creative.com
Dystrybutor w Polsce:	INVENTIVE Communication http://www.inventivecommunication.pl/

☺ dwudrożne kolumny przednie • metalowe podstawki • zaciski na kable w tylnych głośnikach • wyjście słuchawek w pilocie • świetny design i profesjonalny wygląd • dobra jakość dźwięku w wypadku większości domowych zastosowań

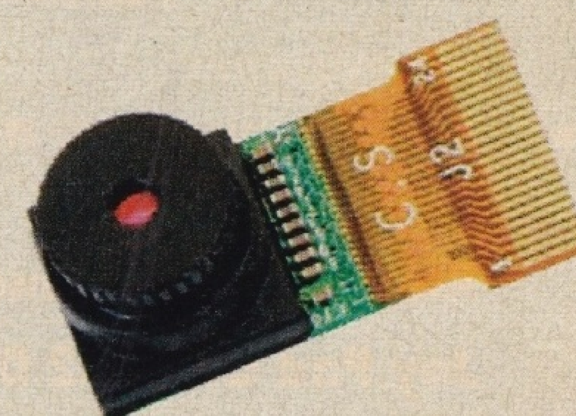
☹ krótkie kable przednich głośników • brak niezależnej regulacji głośności „tyłu" i „przodu" • zawadzający, duży transformator • pilot na kablu

Detale — cena dystrybutora 277,00

- 6-kanałowy zestaw głośników
- subwoofer [22 W] + 5 satelitów [2 x przednie 8 W, 1 x centralny 20 W, 2 x tylne 6 W]
- odstęp sygnału od szumu: >80 dB
- łączna moc muzyczna: 74 W RMS
- ekran antymagnetyczny
- pasmo przenoszenia: 40 Hz – 20 kHz
- wymiary: 170 x 285 x 240 mm (bas), 95 x 197 x 95 mm (przód), 95 x 166 x 95 mm (tył)

Świetny zestaw 5.1 do większości domowych zastosowań. Szkoda, że pilot nie jest bezprzewodowy.

MOŻLIWOŚCI 5-
WYGLĄD 5
CENA 4-
OCENA 4+



TransChip przygotowuje nowe sensory do komórek, umożliwiające robienie zdjęć. W połowie roku pojawi się telefon wyposażony w sensor TC7039, który ma aż 2 Mpix rozdzielczości. Trwają również prace nad sensorami 3.2 Mpix!

Źródło: TransChip



Pat Says Now to szwajcarska firma, która produkuje i sprzedaje oryginalne myszki z serii Special. Oprócz modelu Brain, który widać na zdjęciu, są jeszcze w kształcie serca, główki kotka, papryki czy... kobiecego ciała.

Źródło: Pat Says Now

Panasonic zaprezentował nowe odtwarzacze mp3. SV-MP110V i SV-MP120V mają wielkość pudełka zapałek. Wyposażono je m.in. w system D.sound (system wzmacniacza cyfrowego, korektora dźwięku i wzmacniacza niskich tonów S-XBS).

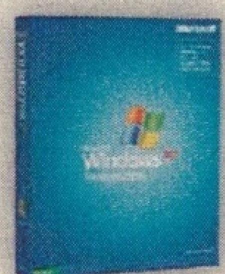


Źródło: Panasonic

Pojawił się nowy aparat Canona – PowerShot S2 IS. Wyposażono go w dwunastokrotny zoom i matrycę 5 mln pikseli. Sprzęt działa na procesorze DIGIC II, umożliwiającym m.in. fotografowanie z szybkością do 2,4 zdjęć na sekundę.



Źródło: Canon
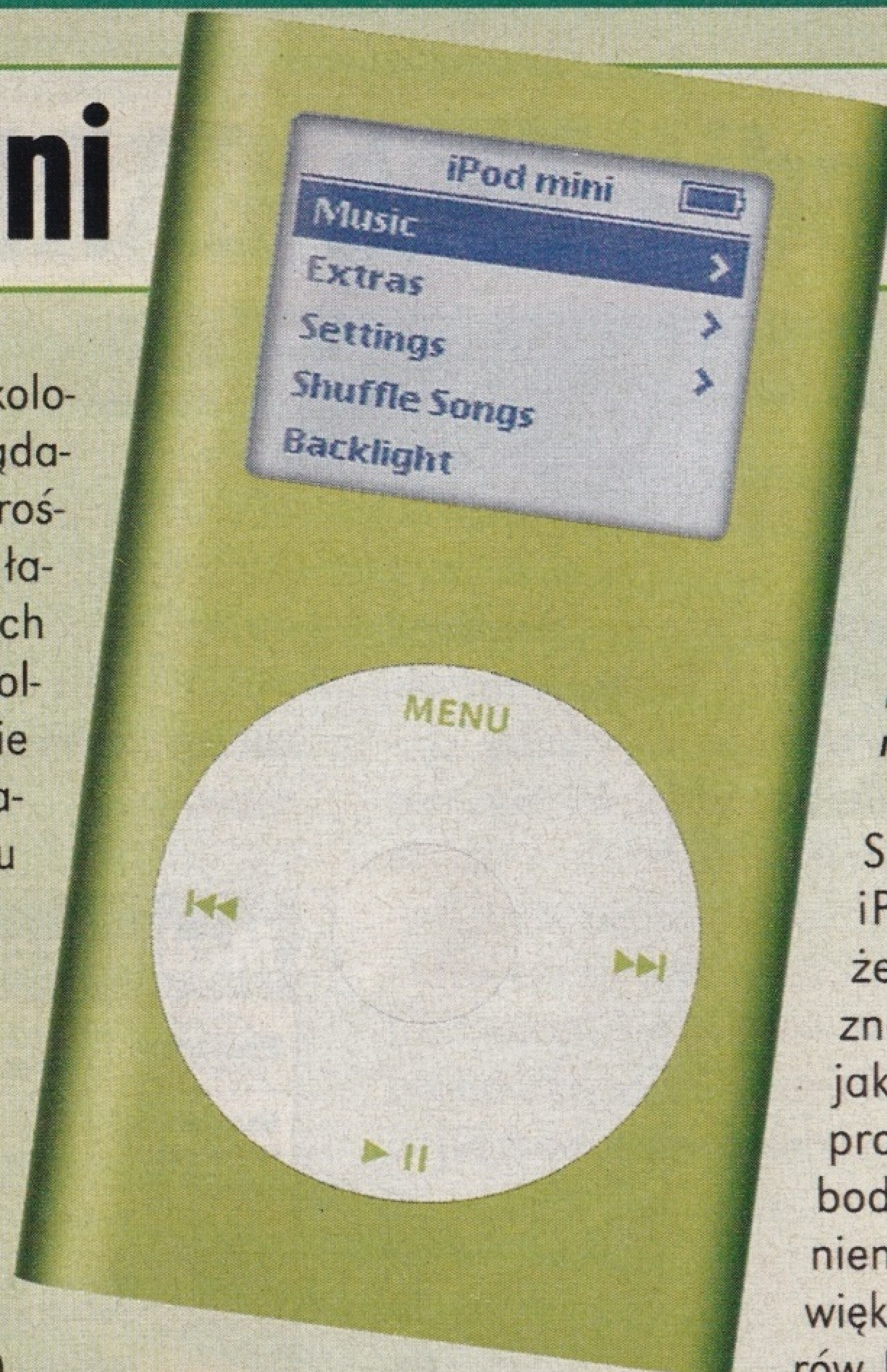


W Japonii można już kupić długo oczekiwany 64-bitowy system operacyjny firmy Microsoft – Windows XP Professional x64 Edition. Nową „Windę" można nabyć w krainie kwitnącej wiśni za równowartość 143 euro.

Źródło: Microsoft

Dzięki dołączonej karcie WiFi-TV nowa płyta ASUS P5WD2 Premium uwolni nas od przewodów do przesyłania sygnału wideo z karty graficznej do telewizora. Funkcje



iPod mini



Modny, zielony gadżet. Nawet jeśli trzymasz go w kieszeni, białe, nietypowe słuchawki od razu zostaną zauważone przez znajomych...

Fenomen tego małego kolorowego pudełka wyglądającego jak elegancka papierośnica wytłumaczyć można łatwo – miliony zielonych wydanych na reklamę. Cokolwiek by złego o iPodach nie napisać, będą się sprzedawały dobrze, bo są po prostu modne.

Oczywiście iPod mini nie jest złą zabawką. **Jest lekki, ładny i całkiem wygodny w obsłudze** (choć do czasu). Poza odtwarzaniem muzyki (co robi bez zarzutu) oferuje jeszcze przenoszenie danych, kilka prostych gier, kalendarz i tym podobne bajerki. Widać, że został dopieszczony i bardzo starannie wykonany. Cóż jednak z tego, skoro za tę samą (i niższą – polecam lekturę poprzedniego numeru) cenę można kupić sprzęt mniej znanej marki, ale za to dużo bardziej pojemny oraz zaopatrzony w dyktafon i radio.

Sporym plusem iPoda jest to, że WinXP rozpoznaje go od razu jako dysk i nie ma problemu ze swobodnym przenoszeniem plików między większością komputerów. Możesz więc bardzo szybko skopiować film, bez bawienia się w wypalanie płyt – transfer za pomocą USB 2.0 (iPod w ogóle nie działa na starszych portach) jest bardzo szybki. Największą wadą sprzętu jest jednak to, że nie możesz słuchać muzyki, którą przeniesiesz w normalny sposób. **Aby player widział twoje empetrójki, muszą one być wrzucone w programie iTunes.** PO CO?! W interfejsie brakuje też możliwości nawigowania po katalogach, ale domyślny sposób, czyli wyszukiwanie według gatunków lub wykonawców i tworzenie playlist, też zły nie jest.

Dużą zaletą jest to, że ładowanie sprzętu odbywa się przez USB – po godzinie stan naładowania baterii wzrasta do 80%, a po trzech – akumulatory są świeżutkie, co jest wynikiem rewelacyjnym – iPod mini potrafi grać przez kilkanaście godzin!

iPod mini

Producent:	Apple www.apple.com
Dystrybutor w Polsce:	Apple IMC Poland, Sad sp. z o.o. www.apple.com.pl
+	ładny design • szybkie ładowanie przez USB • działa jak przenośny dysk
–	brak dyktafonu i radia • wysoka cena

Dane techniczne

cena dystrybutora 1099,00

cena w sieci 1077,00

- dysk: 6 GB
- waga: 103 g
- czas pracy do 18 godzin odtwarzania muzyki
- odtwarzane formaty: MP3, AAC, Audible i Apple Lossless
- bufor przeciwwstrząsowy: do 25 minut
- ładowanie: przez USB 2.0
- gry
- kontakty, kalendarz, lista rzeczy do zrobienia

Elegancki wygląd i długi czas działania. Jednocześnie – duże braki i wysoka cena. Dla gadżeciarzy.

MOŻLIWOŚCI 3 · WYGLĄD 5 · CENA 2



iRiver PMP-120

Firma iRiver opracowała multimedialne urządzenie przenośne o olbrzymim potencjale, które jednak wciąż wymaga dopracowania w szczegółach.

Cechą charakterystyczną PMP-120 jest duży wyświetlacz 3,5" LCD, na którym możesz oglądać filmy i czytać teksty (w formacie TXT). Oczywiście, aby obejrzeć film na PMP-120, należy go przekonwertować. Służy do tego dostarczone wraz z playerem oprogramowanie. Lista formatów rozpoznawanych przez Media Converter jest imponująca, jednak w praktyce proces jest często bardzo zawodny (np. konwersja z XviD do DivX). Dysk o pojemności 20 GB pomieści kilkanaście filmów, jednak baterii wystarczy do obejrzenia dwóch, maksymalnie trzech.

Ubogo wypadła również opcja podłączenia urządzenia do telewizora – jakość jest niska nawet przy konwersji HQ. PMP-120 posiada również możliwość podpięcia aparatu cyfrowego (i przeglądania zdjęć) oraz atrakcyjny tryb host (twardy dysk). Niestety, podłączenie aparatu, na trzy testowane modele, udało się tylko w wypadku jednego. Niezawodnie zadziałał za to tryb host, jednak transfer danych był poniżej 4 MB/s, mimo szybkiego USB 2.0.

iRiver PMP-120 posiada również cechy modeli z serii H, czyli dyktafon, radio oraz możliwość magazynowania, katalogowania i odtwarzania empetrójek, a także przeglądania plików graficznych. Ciekawe, że tak zaawansowane urządzenie nie ma opcji zapamiętania częstotliwości stacji radiowych (co możliwe jest nawet w starożytnej Nokii 5510).

Kolejne wersje softu poprawiają usterki i likwidują błędy oprogramowania (wspartego na Linuksie), ale zastanawia fakt, że w ogóle musimy się z nimi zmagać (biorąc pod uwagę cenę urządzenia i renomę firmy). Na koniec uwaga odnośnie designu. iRiver ma dopracowaną, atrakcyjną wizualnie obudowę, jednak diabeł tkwi w szczegółach: kabel słuchawek jest za krótki, a sterowanie PMP-120 jest możliwe jedynie za pomocą przycisków (nie ma pilota).



PMP-120, mały multimedialny olbrzym.

iRiver PMP-120

Producent:	iRiver www.iriver.com.pl
Dystrybutor w Polsce:	INTONEO www.odtwarzacze.pl
+	interesujący wygląd • wiele opcji i funkcji • duży, dobrej klasy ekran LCD
–	„zwisy" urządzenia • problemy z oprogramowaniem • brak pilota w wersji podstawowej • brak możliwości nagrywania z radia • krótki kabel słuchawek • słaba jakość obrazu na telewizorze

Zawartość opakowania

odtwarzacz • instrukcja obsługi w języku polskim • gwarancja na 2 lata • słuchawki • pokrowiec • kabel USB 2.0 • kabel TV-out • kabel Line-in • płyta instalacyjna • zasilacz (5 V, 2 A) • Kabel USB Host

Dane techniczne

cena dystrybutora 2399,00

cena w sieci 1859,00

- obsługa plików: MPEG 1/2/2.5 Layer3, WMA, WAV, JPG, BMP, AVI, ASF, MPG oraz Tuner FM
- obsługiwany Bitrate: MP3 8 Kbps – 320 Kbps; WMA 44 Kbps – 192 Kbps; Informacje Tag
- wyświetlacz : TFT LCD 3.5"
- wymienny akumulator Li-Ion (2400 mAh)
- maksymalna żywotność baterii: Video: 4,5 h Audio: 16 h
- USB 1.1 (komputer), USB 2.0 (tryb host)
- Wymiary: 139 x 84 x 32 mm, waga: 280 g
- dysk twardy: 20 GB 1.8" Toshiba

Rozbudowany kombajn multimedialny za spore pieniądze.

MOŻLIWOŚCI 4- · WYGLĄD 4+ · CENA 2



Bezprzewodowa mysz optyczna MI-4500X

Sztandarowy model firmy Trust to eleganckie i gustowne urządzenie wskazujące.

Trust MI-4500X Wireless Optical Mouse ma wyjątkowy, szlachetny wygląd. Ciemnoniebieskie, metaliczne tworzywo i czarna mikroguma, dzięki której dłoń się nie poci i nie ślizga na urządzeniu. Uwagę zwraca też sposób, w jaki zaprojektowano dwa główne przyciski (są w kształcie litery Y). Stacja dokująca połączona jest z komputerem za pomocą kabla USB (w zestawie jest też przejściówka PS/2). Przewód ma 140 cm długości – powinien w zupełności wystarczyć, aby wygodnie ustawić stację na biurku.

Do urządzenia dołączono też ładowarkę, dzięki której akumulatory w myszy (2 x NiMH) ładują się nawet wówczas, gdy komputer jest wyłączony. **Sprzęt z firmy Trust posiada w sumie 3 kontrolki** (dwie w stacji, jedna w myszce). Stacja informuje, kiedy zasilanie jest podłączone, a także, czy mysz jest dostępna. Druga niebieska dioda umieszczona na dole obudowy świeci się, gdy ładujesz akumulatory, a gdy te są pełne – zaczyna migać. Warto zwrócić uwagę, że niebieskie diody mają zrównoważoną jasność, dzięki czemu nie oślepiają.



Ta myszka nie ma ogonka!

Świetnym pomysłem jest sygnalizacja wyczerpania baterii (czerwona kontrolka w rolce myszki). **Wady MI-4500X to wysokość myszki i jej długość** (utrudnione użycie PPM). Szkoda również, że dwa główne przyciski mają duży opór (chociaż ten problem może zniknąć w trakcie użytkowania). Trust MI-4500X to urządzenie przede wszystkim dla użytkowników, którzy cenią oryginalny wygląd i wysoką jakość wykonania.

Trust MI-4500X

Producent:	Trust International BV www.trust.com
Dostarczył:	Trust International BV www.trust.com
☺	dodatkowe oprogramowanie • błyskawiczna instalacja • zasilacz w komplecie • wyjątkowy design • kontrolki informujące o działaniu urządzenia
☹	wysokość i długość myszki • duży opór LKM i PKM • odległość stacji dokującej od myszki maks. 1,5 m

Dane techniczne — cena dystrybutora 120,00

- typ myszki: optyczna
- łącze: bezprzewodowa
- 4 przyciski + rolka
- dodatkowe: podstawka z ładowarką, dwa akumulatory NiMH, kontrolka wyczerpania baterii, kontrolka ładowania (i naładowania)

Dopracowana, przemyślana konstrukcja, jednak trochę za duża.



Podkładki Steelpad QcK+ i Icemat 2nd Edition

I ty możesz mieć podkładkę, na której grają SK Gaming, MouseSports, Team 3D i Team-Pentagram.

Produkty firmy Steelpad cieszą się uzasadnioną renomą. **Podkładka QcK+ wyróżnia się przede wszystkim wielkością – jest naprawdę olbrzymia.** Wykonano ją z trwałego, miękkiego materiału (w dotyku przypomina nieco stroje nurków), wyposażono w antypoślizgowy, kauczukowy spód. Podkładka jest w rozmiarze XXL, sprawdza się bardzo dobrze, zarówno jeśli chodzi o myszki z kulką, jak i w wypadku modeli z czujnikiem optycznym. Dzięki dużej powierzchni podkładka mieści oprócz dłoni również część ramienia (które nie przylega i nie poci się w kontakcie z jej powierzchnią) i jest idealna dla ustawień „low sensitivity" (niska czułość). Szkoda trochę, że QcK+ nie ma innych wariantów kolorystycznych.

Icemat 2nd Edition została wykonana ze szkła. Matowa, lekko chropowata powierzchnia i efektowne, gustowne logo w rogu sprawiają, że jeśli chodzi o wygląd, model Icemat ciężko będzie zdystansować. Zaokrąglone krawędzie i rogi podkładki zabezpieczają dłoń przez urazami. Sześć antypoślizgowych, gumowych podstawek zapewnia bardzo dobre trzymanie podłoża. Większość myszek działa na Icemat bez problemu (jednak dwa tanie modele optyczne źle współpracowały). Trwałość, twardość i pewność zachowania kształtu podkładki to zalety. **Minusem są wyraźnie słyszalne, niemiłe odgłosy, gdy myszka przesuwa się po powierzchni szkła.** Nawet specjalne ślizgacze, które nakleja się na spód myszki, nie likwidują tego niefajnego efektu.



Zwykłe-niezwykłe podkładki: Icemat 2nd Ed. po lewej i Steelpad QcK+.

Czy takie podkładki są potrzebne? To zależy od twoich potrzeb – większości graczy wystarczą przecież normalne podkładki...

Steelpad QcK+

Producent:	Steelpad www.steelpad.pl
Dostarczył:	Multimedia Vision www.mmv.pl
☺	jakość materiałów i wykonania • rozmiar XXL • gwarancja 12 miesięcy • idealnie przylega do blatu biurka • przyjemna w dotyku
☹	brak innych wariantów kolorystycznych • mimo wszystko – cena

Dane techniczne — cena dystrybutora 69,00

- wymiary: 450 x 400 mm
- powierzchnia: tkanina
- elastyczność: miękka
- kolor: czarna
- ślizgacze: nie potrzeba
- spód: antypoślizgowa powłoka z gumy

Idealna dla graczy, niska i bardzo duża podkładka. Sprawdza się znakomicie przy myszkach kulkowych i optycznych.



Icemat 2nd Edition

Producent:	Steelpad www.steelpad.pl
Dostarczył:	Multimedia Vision www.mmv.pl
☺	precyzja wykonania • opakowanie i zabezpieczenie • gwarancja na 12 miesięcy • twardość i trwałość • 6 wariantów kolorystycznych • design
☹	dość wysoka • nieprzyjemne dźwięki podczas przesuwania myszy • cena

Dane techniczne — cena dystrybutora 139,00

- wymiary: 250 x 300 mm
- powierzchnia: szkło
- kolor: czarny i 6 do wyboru
- ślizgacze w zestawie
- spód: 6 antypoślizgowych podstawek

Chłodna, szklana podkładka o efektownym wyglądzie i kształcie.



* „cena w sieci" za serwisem **http://www.skapiec.pl/**

Konkurs SMS!

Do wygrania wypasiona myszka Trust MI-3500X!

Fundatorem nagród jest **Trust**

Aby zdobyć gryzonia, wystarczy odpowiedzieć na proste pytanie:

Czego nie ma żywa mysz polna?

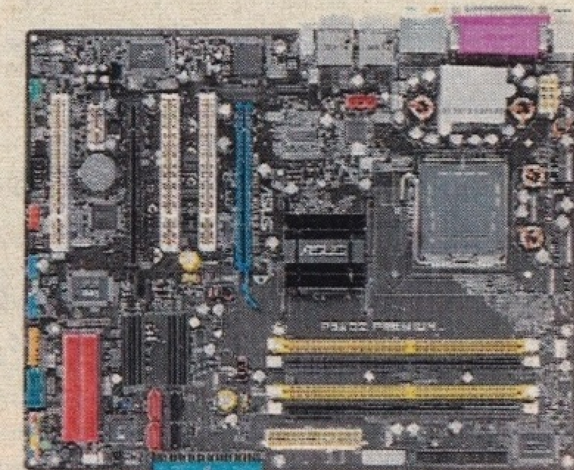
A. Ogonka
B. Wąsów
C. Kopytek

Odpowiedź wpisz według schematu:

CL.MS.X, gdzie **X** oznacza prawidłową odpowiedź na pytanie konkursowe (**A, B** lub **C**)

i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 14 czerwca 2005 r.



tunera TV/FM umożliwiają ponadto nagrywanie programów telewizyjnych oraz słuchanie radia.

Źródło: Asus

Konkurencja Gadu-gadu i Tlen.pl, multikomunikator Miranda IM, wyszła w wersji 0.4, ponoć dużo stabilniejszej od poprzednich. Program prezentuje się stosunkowo prosto, ale oferuje ponad 360 wtyczek, które umożliwiają jego całkowite spersonalizowanie. Zobacz na **http://www.miranda-im.org/**.

Źródło: Miranda



Lexmark P315 to nowa plujka specjalnie do fotografii. Zdjęcie 10 x 15 cm ma się drukować w niecałe 40 s (w rozdzielczości 4800 dpi). Najciekawsze, że P315 nie potrzebuje PC – drukuje bezpośrednio z kart pamięci (Compact Flash Memory Stick).

Źródło: Lexmark

NVIDIA Corporation poinformowała, że w ciągu ostatnich pięciu miesięcy dostarczyła na rynek ponad 750 tys. chipsetów NVIDIA nForce4 SLI do procesorów AMD64. Uruchomiono też witrynę dla posiadaczy systemów NVIDIA SLI: **http:/SLI-zone.com/**.

Źródło: NVIDIA



Ziemia nie zatrzymała się w swym nieustannym obrocie, dzień znowu nastał po nocy. Wielu z was jest wyraźnie zaskoczonych brakiem na firmamencie naszych wielkich antagonistów i tym, że sklepienie niebieskie nie runęło bez tej atlasowej podpory. W Waszych listach czuć obawę przed niepewną przyszłością i złym losem, ale mówię Wam gromkim głosem: bez obaw!

A teraz zapraszam do lektury tego, co wybiły Wasze serca i napisały dłonie. Komentarze, głosy sprzeciwu, bluzgi i inne opowieści dziwnej treści jak zwykle możecie przesyłać na click@click.pl.

Jak mogliście?

Gdzie info o następnym numerze! 5 rocznica! - jak mogliście o niej zapomnieć? Nie mogę wam tego wybaczyć. czekałem na ten numer od roku, a wy...

Masterjarek

Info o następnym numerze. Bijemy się w pierś, powinno być! W tym Clicku już jest. Piąte urodziny – nie zapomnieliśmy! W tej burzy i zamieszaniu nie było czasu na świętowanie. Myślę, że z nawiązką odbijemy to czytelnikom next year. Pozdrówka.

●●●

Boberek bez majtek

Reklamy powinny być kozackie skoro już są!!!. W ostatnim numerze była taka reklamka „Platynowa Kolekcja Gorący Towar". Kojarzycie, nie?

Była na niej taka klęcząca laska w czarnym bikini, która trzymała gierkę „Gothic II". Czy nie byłoby lepiej gdyby owa dupcia klęczała sobie BEZ MAJTEK(!!!), a tym „Gothic II" by zasłaniała sobie „boberka"!!! Zapewniam Was że z miejsca bym skoczył do sklepu po te gierkę. Wiem że nie od Was zależy wygląd takiej reklamy, ale pomysł można podsunąć kolesiowi, który zapłacił Wam za umieszczenie jej w gazetce. Rozważcie to poważnie!!!

Hubert

Myślę, że Gothic II wcale by Ci się nie spodobał. Rozejrzyj się za Lula: The Sexy Empire lub Airline 69: Powrót do Casablanki, kup nowego Playboya i zażywaj dużo ruchu, prędzej się eee rozładujesz, lol. A dla Twojej informacji: boberki chowają się w żeremiach, wcale nie trzeba ich zasłaniać i raczej nikt nie klęczy bez majtek w ich pobliżu.

●●●

DVD i CD

Pozdro dla całej redakcji Clicka! Mam jedną prośbę żeby Click był wydawany w wersji DVD i CD. Wersja DVD mogłaby być droższa, ale więcej by było dem i innych rzeczy. Na przykład moglibyście zamieścić demo HL2 które zajmuje ponad 700MB. Pełne wersje zamieszczalibyście te same co na CD.

C.G.N

Cze, też z chęcią dorzuciłbym płytę DVD. To jednak jest decyzja z rodzaju tych strategicznych i różne ważne głowy musiałby długo kiwać się nad tym zagadnieniem. Powiem tak – na razie (nie) przewidujemy wersji DVD, zmian w objętości czasopisma itd. Niczego jednak nie przesądzamy, wersja DVD na pewno jest do rozważenia... w przyszłości. Czy dalekiej?

●●●

Świetność w oczach

(...) ja kupuje po to clicka żeby się dowiedzieć o sprzęcie, nowinkach i grach. Po co dawać tyle płyt jak większość je wyrzuca (...). Zastanówcie się nad tym! Kupie jeszcze jeden numer, łudząc się że to wasz pierwszy numer i jeszcze się ockniecie i odzyskacie świetność w moich oczach. Pozdrawiam.

Spyke

Podobno kupujesz Clicka, żeby się dowiedzieć o sprzęcie, nowinkach i grach. Może Cię zaskoczę, ale zawartość Clicka pokrywa się z Twoimi oczekiwaniami. No chyba, że chcesz gruszek na wierzbie – w takim razie napisz do Działkowicza i nie zawracaj gitary.

Pozdrawiam.

PS. Napisz, gdzie wyrzucasz płyty z Clicka, parę osób na pewno z chęcią je pozbiera.

●●●

Fajniejsza gra

Siemka! Od kiedy sobie kupiłem kompa, kupuje Clicka. Wszystko jest OK tylko gry nieciekawe. Moglibyście w następnym numerze dołączyć jakąś fajniejszą grę np. Trackmania Sunrise albo Grand Theft Auto 3. A tak poza tym jesteście super.

Filip ze Warszawy

Dzięki, wiesz, gry są różne i tak też jest w Clicku. Staramy się prezentować przekrój wszystkich kategorii. Poza tym, zazwyczaj jest tak, że gdy ktoś kocha RPG, to np. nie znosi platformówek, jeśli przepada za przygodówkami, to gry akcji nie za bardzo mu podchodzą. Wszystkich nie zadowolisz. GTA nieprędko trafi do czasopism. Dopóki wydawca osiąga zyski ze sprzedaży gry, nie opłaca mu się szastać licencją i zwiększać dochody innych.

●●●

Wszechmocni

Mam prośbę do wszechmogącej redakcji CLICKA.

DAJCIE WKOŃCU JAKIŚ PLAKAT, NARAZIE WAS TYLKO PROSZĘ, POTEM ZACZNĘ WAS BŁAGAĆ !!! =)

POZDRAWIAM CALUTKĄ REDAKCJĘ.
VELASQUEZ

I moc z Tobą. Przygotowujemy zdjęcie naczelnego w stosownym stroju i dumnej pozie, sesja fotograficzna trwa, pełnoformatowy plakat już wkrótce. Jeśli chciałbyś natomiast coś innego na plakacie, to możemy Ci zaproponować martwą naturę albo wiejskie pejzaże. Napisz, co wybierasz, niekoniecznie w błagalnym tonie.

Dzisiejsze czasy







Zespół redakcyjny:
Tymon Smektała (nietypowy redaktor naczelny), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 220; Maciej Kuc (niewyspany z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 200; Andrzej Sitek (napakowany z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 222, Adam Szumilak (ojciec korektor).

Reklamacje płyt CD-ROM:
Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100.

Dział graficzny:
Jacek Sawicki (kierownik działu DTP, koncepcja graficzna pisma), Janusz Oziom, Kuba Siepkowski, Katarzyna Majcher-Buszewska.

Teksty w numerze: Łukasz Bonczol, Maciej Smoliński, Dawid Muszyński, Piotr Lewandowski, Marcin Sołtys, Maciej Lewczuk.

Zarząd:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak.
Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic.
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański.
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski.
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski.
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas.

Adres do korespondecji:
CLICK!
ul. Sukiennice 6
50-107 WROCŁAW

Siedziba Wydawnictwa:
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa

Dział reklamy
Katarzyna Jabłońska (Dział Reklamy – Dyrektor Zarządzający), Janusz Jędrzejczak (Dyrektorus Maximus), janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel (0-22) 516-35-50, Lidia Ukleja, tel (0-22) 516-35-02, Maciej Szwajkowski, tel (0-22) 516-35-17. Fax (0-22) 516-35-60!



Druk
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków.

ISSN 1509-0558

Click! w Sieci:
www.click.pl



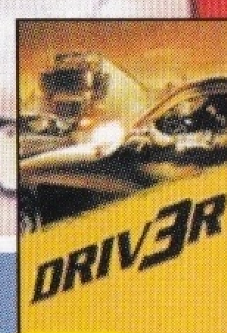
CAŁKIEM NOWY www.FAJNY.pl

No i możesz poszaleć :-)))

JEDYNY TAKI FAJNY W SIECI

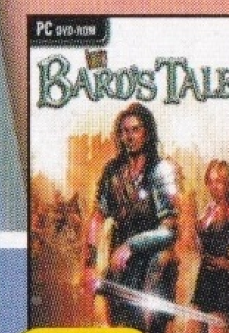
ZAPISZ SIĘ NA LISTĘ, A NASZ FAJNY DONOSICIEL PRZYJDZIE DO CIEBIE...

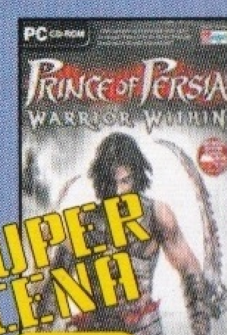
I NIE OMINIESZ SPECJALNYCH OKAZJI


129,90 DRIV3R (PL)

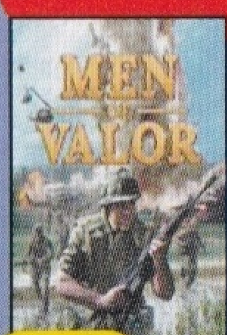

69,00 Fair Strike (PL)

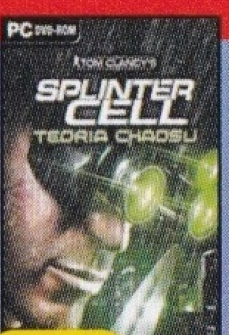

59,00 Manhunt

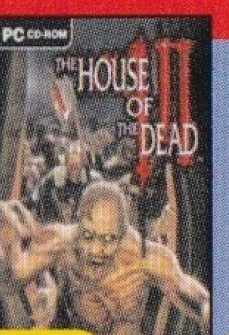

129,90 Bard`s Tale (PL) (DVD)

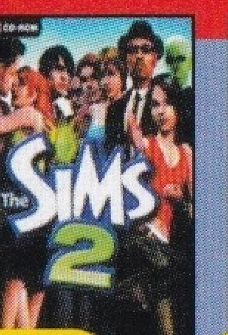

SUPER CENA
79,00 Prince of Persia: Warrior Within (PL)

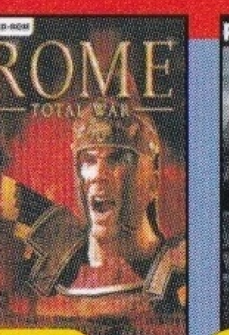

99,90 SWAT 4 (PL)

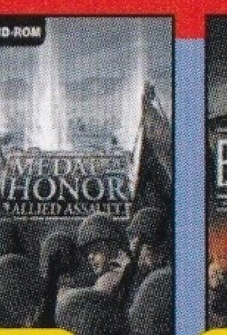

129,00 Men of Valor (PL)

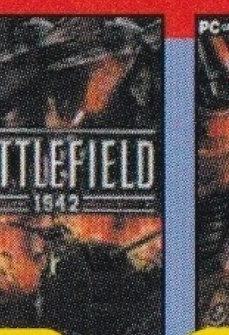

99,00 Splinter Cell: Chaos Theory (PL) (DVD)

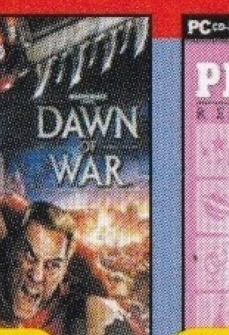

99,00 House of the Dead III

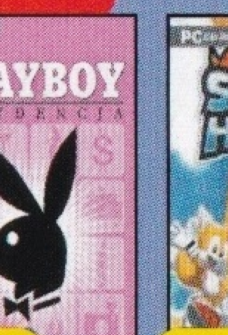

139,00 Sims 2 (PL)


99,00 Rome: Total War (PL)


39,90 Medal of Honor Allied Assault

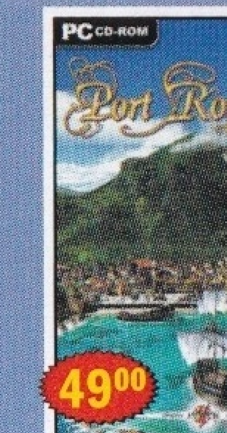

39,90 Battlefield 1942 Classic


99,00 Warhammer 40,000 Dawn of War (PL)


99,00 Playboy: the Mansion (PL)


99,90 Sonic Heroes

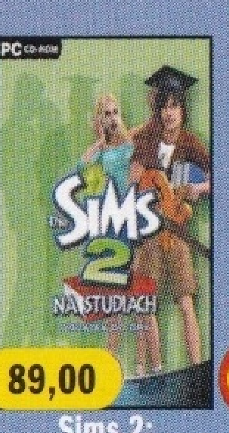

99,90 Constantine (PL)

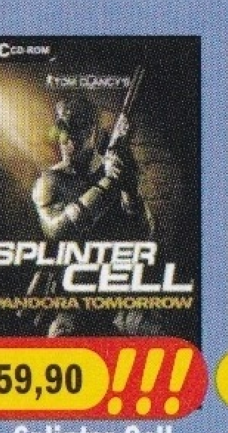

49,00 Port Royale 2 (PL)

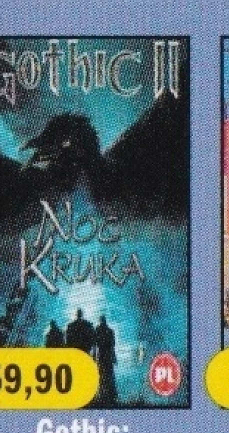

19,90 Big Mutha Truckers (PL)

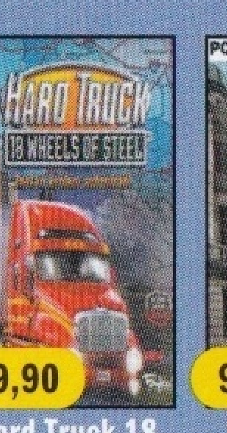

69,00 Władca Pierścieni: Wojna o Pierścień (PL)


89,00 Sims 2: Na Studiach (PL)


59,90 !!! Splinter Cell Pandora Tomorrow (PL)


59,90 Gothic: Noc Kruka (PL)


19,90 Hard Truck 18 Wheels of Steel

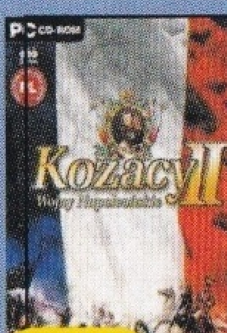

99,90 Imperial Glory (PL) (DVD)

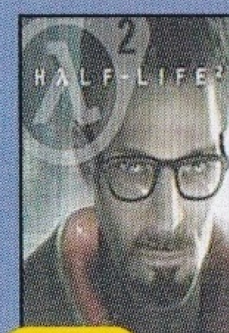

39,90 The I of the Dragon (PL)

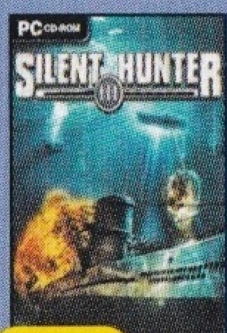

99,90 Settlers 5: Dziedzictwo Królów (PL)

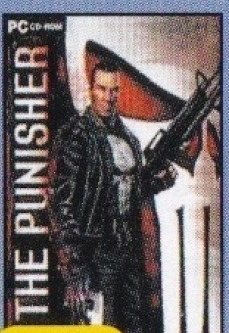

99,00 Doom III (PL) (wersja angielska 199,0)

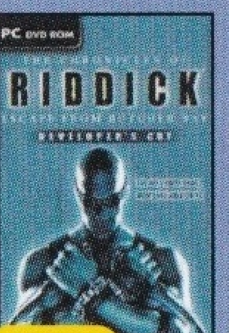

99,90 BloodRayne 2 (PL)

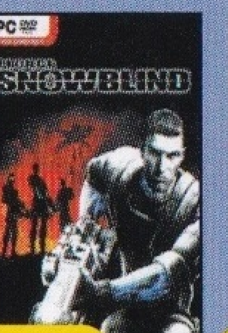

99,90 Kozacy 2 Wojny Napoleońskie (PL)

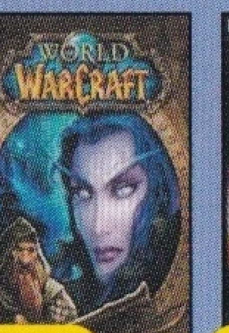

99,00 Half Life 2

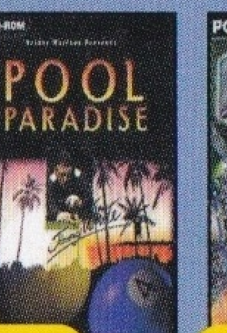

99,90 Silent Hunter III

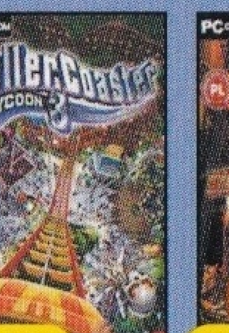

99,90 The Punisher (PL)

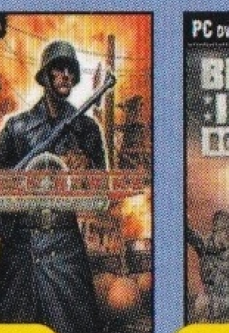

129,00 Chronicles of Riddick - Escape from Butcher Bay


99,90 Project Snowblind (PL) (DVD)


199,00 World of WarCraft


39,00 Pool Paradise

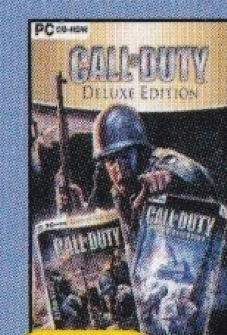

99,00 Rollercoaster Tycoon 3 (PL)

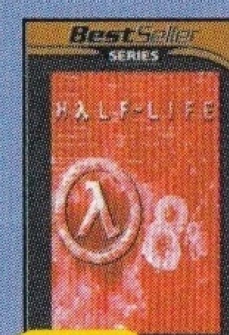

69,00 Sudden Strike: Wojna o Zasoby (PL)

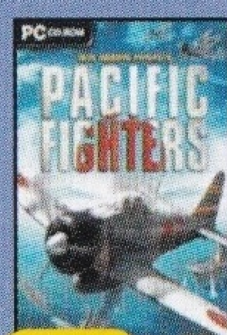

99,90 Brothers in Arms (PL) (DVD)

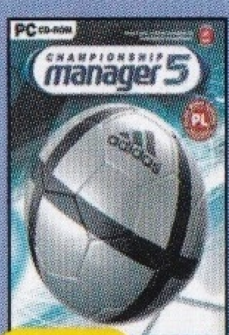

69,00 Blitzkrieg: Pomruk Zagłady (PL)

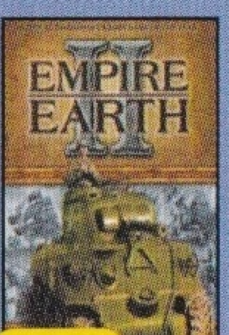

59,00 Kult: Heretic Kingdoms (PL)


99,00 Call of Duty DeLuxe (PL)

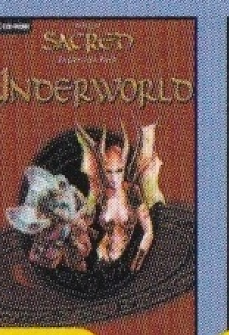

49,00 Half Life Bestseller


99,00 Pacific Fighters (PL)


99,90 Championship Manager 5 (PL)

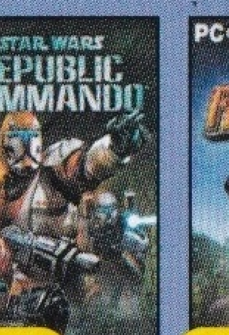

99,90 Empire Earth 2 (PL)


59,00 Gothic 2 (PL)

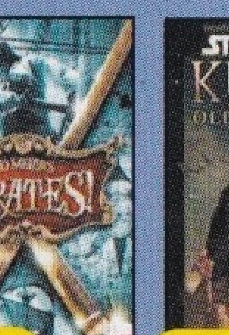

69,90 Sacred Underworld (PL)

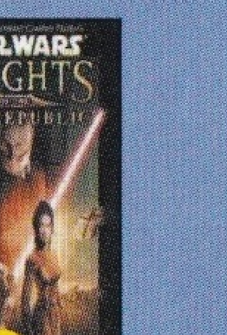

49,90 Dungeon Siege (PL)


19,90 Nekromania Traps of Darkness


169,00 Star Wars Republic Commando

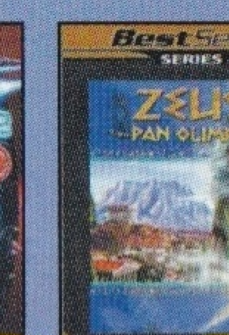

99,00 Flatout


129,00 Sid Meier's Pirates!


69,00 Star Wars Knights of The Old Republic (PL)

nowości, zadzwoń, zapytaj


69,00 Homeworld (PL)


19,90 Zeus Pan Olimpu (PL)

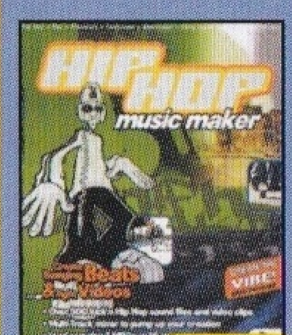

19,90 Ghost Recon (PL)


19,90 Syberia (PL)

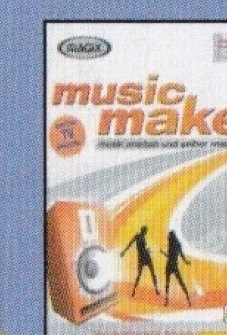
Jet Fighter 3 - 19,90 **Lemmingi Rewolucja - 19,90**
Woody Woodpecker - 19,90

dźwięki, filmy, dźwięki...

MAGIX see. hear. feel. create


49,90 Magix Hip Hop Maker
Uliczna rewolucja na Twoim PC. Freestyle, Eastcoast, Westcoast, Battle Rhymes, Old School, Break Dance i wiele innych stylów w zasięgu twoich rąk.


49,00 Magix techno maker
Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny!
POLSKA INSTRUKCJA


69,90 Magix Music Maker 2003
Perfekcyjne utwory, które możesz stworzyć - miksuj pliki audio - dodawaj sekwencje video - zaprezentuj się online - rozsyłaj mailem do znajomych.

kierownice i pady PC


49,00
Saitek P120
- cztery standardowe cyfrowe przyciski „fire"
- dwa cyfrowe spusty
- doczepiany mini-kontroler
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"


119,00
Saitek P880
- sześć standartowych cyfrowych przycisków „fire"
- dwie analogowe gałki
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"
- programowalny przycisk „shift"
- dwa cyfrowe spusty


Kierownica Saitek R220
- cztery standardowe cyfrowe przyciski
- dwa cyfrowy „wiosełka"
- pedały gazu i hamulca
- możliwość wyboru sposobu montażu

169,00

Aleksander (PL) 119,00
Air Strike 3D 19,90
Battlefield 1942 39,90
Battle Mages (PL) 59,00
Bowling (kręgle) 19,90
Call of Duty Delux Edition (PL) . 99,00
Call of Duty (PL) 69,00
Championship Manager 4 (PL) 49,90
C.I.D. - Steppenwolf Case (PL) . 29,90
Commandos 3 Destination
to Berlin 49,90
D-Day (PL) 69,00
Dungeon Siege (PL) 49,90
Counter Strike: Condition Zero. 79,00
Diablo II + Diablo II
Pan Zniszczenia (PL) 99,00
Disciples II: Bunt Elfów (PL). . . 19,90
Etherlords II (PL) 19,90
Europa Universalis:
Mroczne Wieki (PL) 19,90
Fifa 2005 139,00
Far Cry (PL) 49,00
Fair Strike (PL) 69,00
Greyhawk: Świątynia
Pierwotnego Zła (PL) 99,90
Football Manager 2005 (PL). . . 99,00
Footbal Manager 2005 (PL) . . . 99,90
Full Spectrum Warrior (PL). . . . 99,90
Future Cop L.A.P.D 19,90
Gothic 2 59,90
Gry karciane 1 25,00
Gry Karciane 1&2 39,00
Gry Karciane 2 25,00
Hard Truck:
18 Wheels of Steel (PL) 19,90

Harry Potter
Komnata Tajemnic 119,00
Harry Potter: Mistrzostwa
świata w Quidditchu 39,90
Heart of Iron 2 (PL) 99,00
Heroes of Might
& Magic III Gold (PL) 19,90
Hidden & Dangerous 2 79,00
Hidden & Dangerous Drużyna
Szabla (PL) 69,90
Hugo: Tropikalna Wyspa 4 79,00
Jazz jack rabbit 29,90
Immortal Cities: Children
of the Nile (PL) 99,90
Kapitan Pazur (PL) 29,90
Lemony Snicket: Seria
niefortunnych zdarzeń (PL). . . . 69,90
Madden NFL 99 19,90
Max Payne 2 The Fall
of Max Payne 79,00
Men of Valor (PL) 129,00
Medal of Honor Wojna na Pacyfiku
(DVD) 139,00
Medieval Lords (PL) 69,00
Metalheart: Replicants
Rampage (PL) 99,00
Mój Brat Niedźwiedź (PL) 79,00
Morrowind + Tribunal
+ Bloodmoon (PL) 59,90
Need for Speed Underground 2139,00
Neverwinter Nights - Edycja
Kolekcjonerska (PL) 129,00
NHL 2005 139,00
Nuclear Strike 19,90
Pluton (PL) 9,90

Podbój Rzymu (PL) 59,00
Polanie II 49,90
Pop Life (PL) 49,90
Pinbale i gry zręcznościowe ... 25,00
Piraci z Karaibów (PL) 19,90
Prince of Persia:
Piaski czasu (PL) 49,90
Pro Evolution Soccer 4 (DVD). 159,00
Project IGI 2: Covert Strike (PL) 19,90
Project Snowblind (PL) (DVD) .. 99,00
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL) 59,90
Reah dvd/CD 42,90
Runaway a Road to Adventure . 39,00
Sacred (PL) 49,00
Sąsiedzi z Piekła Rodem
(1+2) 59,00
Second Sight 99,90
Settlers IV (PL) 53,90
Schizm II Kameleon 49,00
Schizm (dvd lub 5CD) 42,90
Sims Bałanga (PL) 59,00
Sims: Double Deluxe (PL)
(zawiera The Sims,
Światowe Życie i Bałanga) 134,90
Sims zwierzaki (PL) 74,90
Sims Gwiazda 79,00
Sims wakacje (PL) 59,00
Sims Deluxe (PL) 79,00
Sim City 4 (PL) 39,90
Silent Storm + Sentinels (PL) .. 59,90
Soldier of Fortune II Gold 69,00
Soldiers: Heroes
of World War II (PL) 99,00
Star Wars Knight of the
Old Republic II: The Sith Lords 159,00

Taxi driver 27,90
Tony Hawk Underground (PL) . . 99,90
Tomb Raider:
The Angel of Darkness 79,00
TOCA 2 99,00
True Crime 159,00
Warcaby 49,00
Warhammer 40K: Fire Warrior . 59,00
Złota Edycja Warcraft III
+ Frozen Throne 99,00
Władca Pierścieni: Bitwa
o Śródziemie (PL) (DVD) 159,00
UEFA Champions League
2004 - 2005 119,00
Victoria + Dwa Trony Wojna Róż +
Korona Północy (PL) 99,90
Zoo Tycoon 2 (PL) 99,00

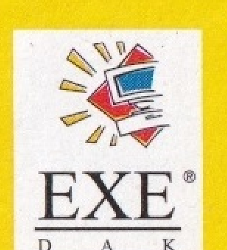
OFERTA SPECJALNA:
Syberia (PL) 19,90
Big Mutha Truckers (PL) 19,90
Afrika Korps (PL) 19,90
Bad Boys II (PL) 19,90
Dino Island (PL) 19,90
Ford Racing 2 (PL) 19,90
Operacja Pustynny Grom 19,90
Port Royale (PL) 19,90
RC Cars (PL) 19,90
World War I Battlefields (PL). . . 19,90

efender of the Crown(PL) 9,90
psys PL 9,90
rchitekt domów i wnętrz 19,90
hariots of War (PL) 19,00
rime Cities 19,90
osmopolitan Virtual
akeover 3 19,90
ethkarz 19,90
ome Architekt 3D 4.0 19,90
urka w zestawie 3 w 1 19,90
age of Mages Necromancer. . 19,90
IM - wojna o planetę PL 19,90
even Kingdoms II:
he Frythian Wars 19,90

Alien Nation 2 (PL) 19,90
Casanova (PL) 19,90
Cold Zero (PL) 19,90
Colin McRae Rally 2.0 19,90
Combat Mission Gold (PL) 19,90
Desperados 19,90
Icewind Dale II 19,90
The Elder Scrolls III: Morrowind 19,90
Trainz 1.4 (PL) 19,90
Traffic Giant Gold (PL) 19,90
Combat Mission 2
Barbarossa to Berlin (PL) 29,00
Emergency 2 (PL) 29,00

mbient dub 19,90
ance 19,90
uture wave 19,90
ard house electro 19,90
limatyczne brzmienia 19,90
echno power 19,90
ip hop 1 19,90
ip hop 2 19,90

Hip hop 1&2 19,90
Hip hop 3 19,90
Minimal techno trance 19,90
Music party system 1 19,90
Music party system 2 19,90
Midi power 19,90





NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"

Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002, od 10.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888

FAKSUJ: (071) 3537010

PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57

INTERNET: www.fajny.pl, www.exe.com.pl, exe@exe.com.pl

BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa: EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.



NASZE CENY zawierają podatek VAT. **KOSZTY WYSYŁKI** - 9,95 zł.